2xCD **PEŁNA WERSJA GRY** **TOTAL SOCCER 2000**

REWELACYJNY NASTĘPCA SENSIBLE SOCCER

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 6/2002

NA CD1: ANOTHER WAR MEGADEMO (421 MB)

NA WIRTUALNEJ MURAWIE

2002 FIFA WORLD CUP

KICK OFF 2002

PIŁKARSKIE MISTRZOSTWA ŚWIATA 2002 KOREA-JAPONIA

Dungeon Siege kontra Might and Magic IX

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
INDEKS Nr 320358

RAPORT SPECJALNY: ZA CO KOCHAMY WIRTUALNY FUTBOL

PONADTO W NUMERZE

tajemnice gry CHROME

WARCRAFT 3 bliskie spotkania

SEA DOGS piraci w 3D

rozwiązanie HoM&M 4

GROM HELLSCREAM

Ten potężny wódz plemienia Wojennej Pieśni był pierwszym orkiem, który został skażony przez moc demonów. Teraz poszukuje sposobu na zdjęcie klątwy i okupienia swego ludu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW WARCRAFT III JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 19

CD PROJEKT

© 2002 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Reign of Chaos jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Blizzard Entertainment a Warcraft jest zastrzeżonym znakiem handlowym lub znakiem handlowym w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!

WALKA Prowadź do boju swe armie dowodzone przez potężnych herosów.

3D Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.

STRATEGIA Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

OD REDAKCJI

I tak oto zaczęło się lato – „jeszcze nie kalendarzowe, ale pogodowe“ z pewnością. Część z Was właśnie walczy o oceny roczne, część uczy się na egzaminy do gimnazjów i przygotowuje do sesji, a część jest właśnie po maturach, a przed egzaminami na studia. Gorąco jest więc nie tylko z powodu aury. A temperaturę dodatkowo podwyższa świadomość, iż do tego wszystkiego dojdą jeszcze emocje związane z tegorocznymi Mistrzostwami Świata w Piłce Nożnej. Także my nie oparliśmy się nastrojowi wyczekiwania i już teraz, w tym numerze, publikujemy ogromny blok poświęcony komputerowym footballom. Znajdziecie w nim recenzje najnowszych gier piłkarskich, mundialowe ciekawostki oraz „Raport specjalny“ poświęcony tego rodzaju programom, który wyjątkowo przekładamy w tym numerze do pierwszej części pisma, zamykając nim wspomniany blok tematyczny.

Oczywiście, jak się bawić, to na całego – dlatego i pełną wersję gry dobraliśmy tak, aby pozostać w klimacie. Tym razem jest to więc „Total Soccer 2000“, rewelacyjny następca kultowej dziś już serii gier z cyklu „Sensible Soccer“. Grając weń, przypomniały mi się stare, dobre czasy, kiedy zarywałem nocki, urządzając wraz z kumplami całe ligi w „Sensibla“. Urok tej serii polega bowiem na tym, iż w grę tę można grać nie tylko z komputerem, ale także z partnerem – i to na jednym komputerze. Pamiętam, że do cna zniszczyliśmy wówczas klawiaturę z mojej Amigi 2000, a potem także kilka dżojstików (w tym jeden osobiście wyrwałem z korzeniami podczas meczu, krzycząc ze złości tak, że pobudziłem sąsiadów za ścianą – a było coś koło 3 w nocy). Takie to były emocje, a „Total Soccer 2000“ oferuje je teraz wszystkie także na PC (wcześniejsze wersje „SS“ na tę platformę były nie do przyjęcia).

A propos gry multiplayerowej. Starsi Czytelnicy zapewne pamiętają, że przez kilka lat z rzędu współorganizowaliśmy Ogólnopolski Turniej w „Sensible Soccer“ i przyszło nam do głowy, iż moglibyśmy wrócić do tej wspaniałej tradycji. A ponieważ „Total Soccer 2000“ umożliwia grę przez internet, postanowiliśmy, iż równolegle z Mistrzostwami w Korei i Japonii urządzimy także nasze własne, Wirtualne Mistrzostwa w tę właśnię grę, z mnóstwem wspaniałych nagród oczywiście. Chętnych do wzięcia udziału w zabawie zapraszamy na naszą stronę internetową: www.sgk.com.pl, gdzie objaśniamy wszystkie szczegóły.

Na koniec jeszcze jedno. Poza blokiem piłkarskim, mamy dla Was także inną niespodziankę – blok cRPG (to dla tych, którzy za piłką nożną nie przepadają). Składa się nań pojedynek dwóch gigantów: „Might & Magic 9“ oraz „Dungeon Siege“ w piśmie oraz sensacyjne megademo (ponad 400 MB!) gry „Another War“ na CD. Tu jednak słowo wyjaśnienia. Ponieważ demo jest naprawdę ogromne, w tym miesiącu nieco zmieniliśmy układ na naszych płytkach i pozostałe dema gier trafiły na CD z pełną wersją – zostało tam nieco miejsca, postanowiliśmy go więc nie marnować, dzięki czemu i wilk syty, i owca cała. Oczywiście, jest to tylko jednorazowy zabieg i za miesiąc wszystko będzie po staremu.

Miłej zabawy.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Age of Wonders 2 – wywiad 11
Aliens vs Predator: Primal Hunt 15
Blood Omen 2 20
Combat Flight Simulator 3 10
Delta Force: Task Force Dagger 15
Duke Nukem Forever 22
Gladiators 14
Grand Theft Auto 3 – wywiad 15
Highland Warriors 12
IGI 2: Covert Strike 12
Impossible Creatures 11
Mistmare - wywiad 18
Rainbow Six: Raven Shield 15
The Celtic Kings 10
The Italian Job 14
Tron 2.0 11
Warcraft 3 24

RECENZJE

2002 FIFA World Cup 28
Army Men: RTS 56
Dungeon Siege 68
Frank Herbert's Dune 58
Freedom Force 50
Grandia 2 53
Hitchcock: The Final Cut 63
Jane's Attack Squadron 48
Jazz & Faust 62
Kick Off 2002 34
Krzyżacy 60
Might & Magic 9 64
Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej
Japonia – Korea 2002 32
Myth 2: Zielone Berety 46
Planeta Małp 57
Sea Dogs 40
Starmageddon 54
Star Trek: Dominion Wars 52
The Shadow of Zorro 57
The Sims: Wakacje 59
Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege 44
Virtua Tennis 59

POLSKIE PREMIERY

Capitalism 2 71
Colobot 70
Heroes of Might & Magic 4 71
Kohan: Immortal Sovereigns 70
Primitive Wars 70
Tom Clancy's Ghost Recon 71

ARENA ONLINE

Nowinki 72
StarCraft na arenie....................74
Swoboda obyczajów 76

ROZWIĄZANIA

Battle Realms 78
Conquest: Wojny Pogranicza 82
Heroes of Might & Magic 4 86

NA SKRÓTY

Przekręty 92
Triki 92

HITOTEKA

Listy przebojów 94

RAPORT SPECJALNY

Za co kochamy wirtualny futbol....................36

FORUM

Donosy....................99
Hyde Park 96
Listy....................97
Między nami, graczami 99
Świat według ManJAka 98
W internecie 96

KLUBY

Gry bez prądu 106
Frakcja 3D 100
Kantyna 102
Tawerna 104

POGRANICZA

Film....................109
Książki....................108
Muzyka 108

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 112
eduROM Chemia i Fizyka 115
English Collins Talking Dictionary 116
Nowinki z rynku 110
MiNt Mi-8810 i Mi-9900 114
Twin Turbo 2 Deluxe 113

ROZ(G)RYWKA

Ale heca....................118
Grao Story 118

NA WIRTUALNEJ MURAWIE

str. 28

W tym miesiącu, z okazji rozpoczynających się Mistrzostw Świata w piłce nożnej, przygotowaliśmy specjalny blok tematyczny. Znajdziecie tu recenzje 2002 FIFA World Cup, Kick Off 2002 oraz Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej. Ponadto mamy dla Was Raport Specjalny opowiadający o ewolucji gier piłkarskich i artykuły dotyczące Pucharów Świata.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

MIGHT & MAGIC 9

str. 64

Długo oczekiwana premiera dziewiątej części kultowej serii gier cRPG wreszcie nastąpiła. Temu znakomitemu tytułowi poświęciliśmy aż cztery strony, na których ujawniamy wszystkie mocne i słabe strony gry, która z pewnością będzie mocnym kandydatem do miana RPG-a roku.

WARCRAFT 3

str. 24

Pod koniec kwietnia we Frankfurcie odbyła się pierwsza oficjalna prezentacja trybu single player Warcraft 3. Tak ważnemu wydarzeniu musiała oczywiście towarzyszyć ekipa z ŚGK w postaci BaRTesa.

SEA DOGS

str. 40

Któż nie pamięta znakomitej gry Pirates! jeszcze z czasów komputerów ośmiobitowych. Od tamtej pory „pirackie" tytuły jakimi karmili nas wydawcy były jeno bladym cieniem tego hitu sprzed lat. Sea Dogs to pierwszy od prawie dziesięciu lat godny przeciwnik dla Pirates!.

CD ŚGK

6/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Demo: Another War
najnowsza gra role-playing rozgrywająca się w czasie II wojny światowej
421 MB!
WSZELKIE PRAWA AUTORSKIE I PRAWA PRODUCENTA ZASTRZEŻONE
Dodatki do gier:
MOD do Unreal Tournament:
Neo Cairo 5
Najnowszy i najlepszy MOD do UT. Nowe skiny, mapy, potężne mechy i pojazdy, którymi można kierować!
Gry shareware:
Hypertron 2
Xtreme Tankz Madness
Użytki:
CleanEm 1.0, DirectX 8.1 PL, Fire Burner 2.17
Medżik DiscoPolo Mejker 2002, RefreshEm 1.0
Registry First Aid 2.0, Speaking Clock Deluxe 3.04
Web Copier 3.01, WebStripper v2, WinErrs 1.0, WinZip 8.0
PC Mark 2002 – nowy program testujący komputery PC
Bonusy od Czytelników ŚGK:
icewind.xgamer.pl – strona offline poświęcona grze Icewind Dale
Przymierze Odrodzenia – kampania do gry StarCraft
Nowy Pompon – pierwszy numer satyrycznego e-zina.
Mapy do Quake 2
Mecz Gwiazd:
Materiały z rozegranego w StarCrafcie Meczu Gwiazd, w którym brali udział czołowi polscy zawodnicy.
Trailery: Chrome, Mistmare
Triki do kilkuset gier na PC.

Dema:

Uwaga! W tym miesiącu na płytce z pełną wersją gry znajdziesz także trzy rewelacyjne dema:

- Age of Wonders 2: The Wizard's Throne
- Dungeon Siege
- Starmageddon

Na płycie z demami gwoździem programu jest natomiast polskie demo Another War:

- Another War PL – ponad 400 MB!

Dodatki/Mody:

- Unreal Tournament: Neo Cairo 5 – najnowszy i najlepszy MOD do UT. Nowe skiny, mapy, potężne mechy i pojazdy, którymi można kierować!
- Mecz Gwiazd – materiały z rozegranego w StarCrafcie Meczu Gwiazd, w którym brali udział czołowi polscy zawodnicy.

Gry shareware:

- Hypertron 2
- Xtreme Tankz Madness

Trailery:

- Chrome
- Mistmare

Materiały od czytelników ŚGK:

- icewind.xgamer.pl – strona offline poświecona grze Icewind Dale
- Przymierze Odrodzenia – kampania do gry StarCraft
- Nowy Pompon – pierwszy numer satyrycznego e-zina.
- Mapy do Quake 2

Użytki:

- CleanEm 1.0
- DirectX 8.1 PL
- Fire Burner 2.17
- Medżik DiscoPolo Mejker 2002
- PC Mark 2002
- RefreshEm 1.0
- Registry First Aid 2.0
- Speaking Clock Deluxe 3.04
- Web Copier 3.01
- WebStripper
- WinErrs 1.0
- WinZip 8.0

Triki do kilkuset gier na PC.

ANOTHER WAR PL

Trzeba było struny sobie kalafonią posmarować

Minimalne wymagania: Pentium 500, 128 MB RAM, karta grafiki minimum 8 MB PCI/AGP, DirectX 8.1, Windows 95

W – przełączenie trybu bieg/chód
D – wyciągnięcie/schowanie broni
CONTROL + lewy przycisk myszki – strzał (w trybie walki)
F1..F8 – wybór zdolności specjalnej
space – aktywowanie zdolności specjalnej
alt + S – panel zapisywania gry
alt + L – panel wczytywania gry
F11 – szybkie zapisywanie gry
F12 – szybkie wczytywanie gry
ESC – wyjście z gry

STARMAGEDDON

Minimalne wymagania: Pentium 300, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1, Windows 95

↑ – zbliżenie
↓ – oddalenie
← – przesunięcie kamery w lewo
→ – przesunięcie kamery w prawo
↑ + prawy przycisk myszki – przesunięcie kamery w górę
↓ + prawy przycisk myszki – przesunięcie kamery w dół
I – cele misji
W – wycentrowanie obrazu na bazie głównej
C – wycentrowanie obrazu na aktywnym obiekcie
] – następny obiekt
[– poprzedni obiekt
F – przełączenie trybu sterowania kamerą

DUNGEON SIEGE

FIRESHOT
ENGAGE
DEFEND
TARGET CLOSEST

Minimalne wymagania:
Pentium 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 95

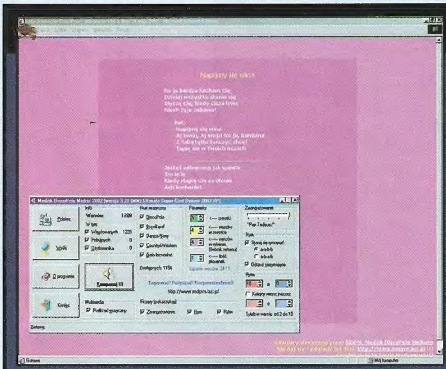
alt + A – automatyczny atak
alt + D – bez prób atakowania
H – wypicie mikstury leczniczej
M – wypicie napoju mana
A – wymuszenia ataku
C – wymuszenie rzucenia zaklęcia
] – zmiana formacji na bardziej zwartą
[– zmiana formacji na mniej zwartą
G – chroń postać
alt + E – zostań w miejscu
alt + Q – swoboda ruchu
Q – szybki wybór broni
S – zatrzymanie
+ – zbliżenie
- – oddalenie
CONTROL + F1..F8 – utworzenie grupy
F1..F8 – wybór grupy
CONTROL + A – zaznaczenie wszystkich członków drużyny
F12 – poradnik podróżnika
L – imiona postaci
alt – nazwy przedmiotów
X – wskaźniki zdrowia i magii
J – dziennik
TAB – mapa
B – księga czarów
I – informacja o postaci
CONTROL + S – zapisanie gry
CONTROL + L – wczytanie gry
F9 – szybkie zapisanie gry
F11 – szybkie wczytanie gry
F10 – opcje

AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD'S THRONE

Minimalne wymagania: Pentium 300, 64 MB RAM, DirectX 8.1, Windows 98

↑ – przesunięcie mapy w dół
↓ – przesuniecie mapy w górę
← – przesunięcie mapy w prawo
→ – przesunięcie mapy w lewo
PAGE UP – zbliżenie mapy
PAGE DOWN – oddalenie mapy
A – włączenie/wyłączenie wyświetlania granic
N – następny obiekt
P – poprzedni obiekt
F1 – praca w okienku
F2 – rozdzielczość 800x600
F3 – rozdzielczość 1024x768
F4 – rozdzielczość 1280x1024
+ – zbliżenie
- – oddalenie
CONTROL + E – zakończenie tury
CONTROL + R – zmiana trybu wyświetlania
CONTROL + F – włącznie/wyłączenie filtrowania bilinearnego
ESC – wyjście

PROGRAMY UŻYTKOWE



CLEANEM 1.0

Niewielki programik specjalizujący się w czyszczeniu Twoich dysków z niepotrzebnych plików.

FIRE BURNER 2.17

Prosty w obsłudze program do nagrywania plików na płytach CDR/CDRW. Obsługuje między innymi obrazu płyt zapisanych w standardzie ISO.

MEDŻIK DISCOPOLO MEJKER 2002

Genialny program do automatycznego generowania tekstów piosenek Disco Polo. Tego się nie da opisać, to trzeba zobaczyć samemu.

PC Mark 2002

Bardzo dobry program do mierzenia wydajności komputera. W odróżnieniu od programów z serii 3DMark, PC Mark mierzy wydajność komputera w programach użytkowych a nie w grach.

REFRESHEM 1.0

Programik służący do naprawiania cache ikonek. Przydatny gdy ikonki na pulpicie lub w Eksploratorze Windows wyświetlają się w nieprawidłowy sposób.

REGISTRY FIRST AID 2.0

Programik przeznaczony do wyszukiwania i usuwania błędów w rejestrze systemowym Windows.

SPEAKING CLOCK DELUXE 3.04

Program pełniący funkcję zegara z kukułką gadającą... ludzkim głosem. W komplecie jest dodatkowy plik, dzięki któremu program mówi po polsku.

WEB COPIER 3.01

Aplikacja służąca do pobierania witryny WWW na dysk lokalny w celu jej późniejszego przeglądania w trybie offline.

WEB STRIPPER

Program o identycznym działaniu jak Web Copier.

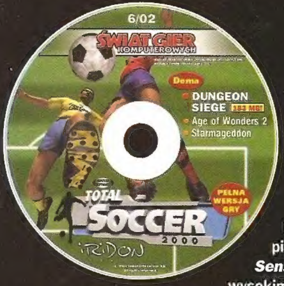
WINERRS 1.0

Programik zawierający opisy 1544 błędów Windows wyświetlanych w okienkach „Illegal Operation" lub „Page Fault".

VISUAL BASIC 6.0 RUNTIME

Pakiet bibliotek niezbędnych do uruchomienia części umieszczonych na płytce programów.

PEŁNA WERSJA GRY



TOTAL SOCCER 2000

Czerwiec upłynie na całym świecie pod znakiem sportu, a dokładniej piłki nożnej. Dlatego też my postanowiliśmy dopasować się do atmosfery i dołączyć do tego numeru pisma znakomitą grę piłkarską – **Total Soccer 2000**. Produkcja ta bazuje na legendarnej ***Sensible World of Soccer***. Poprawiono oczywiście grafikę, a grywalność pozostała na bardzo wysokim poziomie. Dużą zaletą **Total Soccer 2000** jest także wierne przedstawienie składów poszczególnych zespołów i zachowanie oryginalnej pisowni nazwisk piłkarzy. W grze pojawia się aż 13 lig (angielska, szkocka, włoska, hiszpańska, niemiecka czy też brazylijska), jest zatem z czego wybierać drużyny. Jeżeli jednak będziesz chciał wykreować zupełnie nowy zespół, możesz to uczynić przy pomocy prostego edytora. Określasz wówczas nazwę drużyny, jej narodowość, nazwiska i parametry zawodników, a nawet kolory poszczególnych części stroju.

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą **Total Soccer 2000** do napędu CD-ROM.
2. Po uruchomieniu się menu startowego naciśnij Install i postępuj dalej zgodnie z zaleceniami programu.
3. Określ katalog docelowy i poczekaj na zakończenie procesu instalacji. Grę będziesz mógł uruchomić klikając na ikonce **Total Soccer 2000** umieszczonej na pulpicie.

WYMAGANIA

minimalne: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROMx4

zalecane: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

MENU GRY

Single game – pojedyncza gra pozwalająca na rozegranie pojedynku pomiędzy dwoma zespołami z dowolnie wybranych lig, lub spośród drużyn wykreowanych przez gracza.

Training – przeprowadzenie szkolenia w zakresie podstawowych elementów sterowania zawodnikami, a także wykonywania stałych fragmentów gry.

Competitions – pozwala na wzięcie udziału w jednym z kilku rodzajów rozgrywek:

a) Cup – dowolny rodzaj pucharów, w których może uczestniczyć od 4 do 64 zespołów

b) League – określona przez Ciebie fikcyjna liga

c) Full Season – gra w wybranej lidze na przestrzeni całego sezonu.

Możesz także zdecydować się na jedną z trzynastu lig narodowych: angielską, szkocką, włoską, niemiecką, francuską, hiszpańską, amerykańską, japońską, holenderską, szwedzką, fińską, brazylijską i duńską

Controls – zmiana klawiszy.

Team Stats – przegląd składów poszczególnych drużyn, stylów gry i ustawień.

Options – opcje gry obejmują trzy grupy parametrów:

a) zasady gry (długość meczu, zachowanie sędziów, faule i kontuzje)

b) opcje meczu (umiejętności zawodników, rodzaj murawy, siła wiatru czy ustawienie automatycznych powtórek)

c) ustawienia grafiki i dźwięku

Load saved game – załadowanie zapisanego stanu gry.

Replays – odtworzenie zapisanych powtórek. W czasie ich przeglądu możesz zwalniać odtwarzanie (wciskając klawisz F7), zaznaczać tor piłki (klawisz F8) i zmieniać ustawienia kamery (klawisze PAGE UP, PAGE DOWN i HOME).

Highlights – przegląd akcji z ostatniego rozegranego meczu. Aby zachować którąś z powtórek musisz wcisnąć klawisz F6 w trakcie jej odtwarzania. ❑

KLAWISZOLOGIA

STEROWANIE ZAWODNIKAMI

↑ – ruch do przodu
↓ – ruch w tył
← – ruch w lewo
→ – ruch w prawo
space – strzał/wślizg
CONTROL – podanie

OPCJE GRY

PAGE UP – oddalenie widoku
PAGE DOWN – przybliżenie widoku
HOME – wyśrodkowanie obrazu
F1 – pauza
F11/F12 – zmiana zawodników i taktyki

POWTÓRKI

PAGE UP/PAGE DOWN – zmiana ustawienia kamery
HOME – defaultowe ustawienie kamery
ESC – przerwij powtórkę
F6 – zachowaj powtórkę
F7 – zwolnij tempo odtwarzania powtórki
F8 – zaznaczenie toru piłki

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

DOSKONAŁA GRA PRYGODOWA ATLANTIS II NA 4 CD

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!

DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA ATLANTIS 2 NA 4 PŁYTACH CD
CENA 26,99
eXtra Gra
WIELKIE HITY
NUMER 2/2002
Atlantis II
eXtra pakiet zawiera:
grę Atlantis II
Pismo
instrukcję do gry
Atlantis II cd1
Atlantis II cd2
Atlantis II cd3
Atlantis II cd4
Atlantis II
INSTRUKCJA

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Gra ATLANTIS II na 4 płytach CD po polsku

Dokładna instrukcja do gry

PL – PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT

DOBRA CENA 26,99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starżytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

JUŻ 12 CZERWCA W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA A W NIEJ PRZYGODÓWKA DARKENED SKYE !

DARKENED Skye
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT
DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH
2CD

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Z ostatniej chwili...

CIV 3 ROZSZERZA SIĘ

Firma Infogrames potwierdziła, iż jeszcze w tym roku ukaże się dodatek do Civilization 3 zatytułowany Play the World. Dzięki niemu w Civ 3 będzie można w końcu pograć po sieci: przez internet, w LANie oraz przez email. Będzie można także zabawić się przy jednym komputerze w towarzystwie innego gracza. Oferowane będą także nowe tryby gry: elimination, regicide, czy capture the flag. Inne nowości to osiem dodatkowych cywilizacji i przywódców oraz edytor gry.

KURKA WODNA!

Jak się okazuje, bestsellerów wcale nie należy szukać wśród wielkich hitów. Kurka Wodna, prosta strzelanina firmy TopWare, sprzedała się jak dotąd w ilości 50 tys. egzemplarzy. Firma TopWare planuje wydać drugą część tej gry już we wrześniu.

INDY'S BACK!

Indiana Jones and the Emperor's Tomb to kolejna odsłona przygód legendarnego poszukiwacza skarbów. Tym razem będzie szukał czarnej perły o nazwie Serce Smoka, a jej trop zawiedzie go między innymi do pewnego zamku w Europie i opuszczonej fortecy w Chinach. Jak zwykle Indy będzie posługiwał się batem, ale tym razem będzie mógł również walczyć na pięści.

DOOM 3 NA 100%

Firma Activision potwierdziła w końcu fakt zaistnienia w swoich planach wydawniczych Dooma 3.

STRONGHOLD 2?

Take 2 podało informację, iż Stronghold, ubiegłoroczny hit będący symulacją zarządzania średniowiecznym zamkiem, wzbogaci się o część drugą. Zatytułowana Stronghold: Crusader wprowadzi do gry nową siłę w postaci Arabów.

GTA 3: PLAN WYDANIA

GTA 3, które pojawić ma się w sprzedaży już na początku czerwca wydane zostanie w wersji angielskiej w cenie 99 zł. Prace nad polską wersją gry będą kontynuowane, a po ich zakończeniu ze strony internetowej firmy Play-It (http://www.play-it.pl) będzie można ściągnąć patcha polonizującego.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

SYMULACYJNA

premiera: IV kwartał 2002

Rosyjska firma **1C:Maddox Games** zawojowała niedawno świat doskonałą symulacją samolotu ***Il-2 Sturmovik***, która przez wiele pism branżowych uznana została za najlepszą w swojej klasie. Palma pierwszeństwa w branży powietrznych symulacji może jednak już wkrótce powrócić do **Microsoftu**, jako że gigant z Redmond pracuje obecnie nad trzecią częścią **Combat Flight Simulator**. Zapowiadanych atrakcji jest naprawdę sporo: możliwość pilotowania samolotów RAF, USAF i Luftwaffe, elementy RPG, możliwość prowadzenia pojedynczej maszyny przy współpracy graczy podpiętych do sieci, a zwłaszcza, uwaga, niepowtarzalna okazja do zmienienia dziejów. Akcja gry rozpoczynać ma się w 1943 roku, kończyć zaś dopiero 1947 i to zwycięstwem Niemców. Oznacza to, iż w grze pojawią się samoloty, jakie nigdy nie wzięły udziału w walkach, a nawet nie zeszły z desek kreślarskich. Wymienić można tu DO 335, Gotha Ho 229, P-80, czy Havilland Vampire.

W **CFS3** zmieni się także rodzaj czekających Cię zadań. Możesz spodziewać się nie tylko walki na dużych wysokościach, ale również tuż przy ziemi, na przykład bombardując nieprzyjacielskie pozycje. Ponieważ gra korzystać będzie z zupełnie nowego engine'u, jej twórcy zapowiadają doskonałe wrażenia z latania nad wierzchołkami drzew. Jednocześnie warto zauważyć, iż z „dwójki" niemalże w całości przeniesiony zostanie doskonały model symulacji uszkodzeń, poprawiony jedynie o nowe rodzaje tekstur obrazujących powierzchnie trafione pociskami, powyginane blachy, dym i płomienie. ❐

THE CELTIC KINGS

STRATEGICZNA

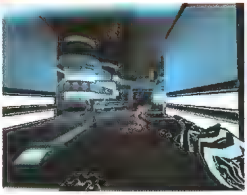
premiera: wrzesień

The Celtic Kings to strategia czasu rzeczywistego obrazująca wojnę pomiędzy Rzymianami, a dzielnymi Galami. Do wyboru masz mieć nawet dwa rodzaje rozgrywki: historyczną, w której ukazana jest wojna Cezara z Wercyngetoryksem, wodzem Galów, oraz typowo rtsowy magiel, w którym zwycięża ten kto szybciej jest w stanie stworzyć wydajną ekonomię i zebrać liczniejszą armię. **The Celtic Kings** oferować będzie ponad 55 rodzajów jednostek – w tym władających magią druidów i kapłanów, olbrzymie mapy i wyśmienitą, przejrzystą grafikę. W dowolnym momencie będziesz mógł też powiększyć obraz pola gry, by lepiej przyjrzeć się zmaganiom swoich wojsk. Już teraz (ukazało się demo gry) zachwycać mogą też takie drobiazgi, jak choćby umiejętność zachowania szyku przez poruszające się jednostki.

Dystrybutorem **The Celtic Kings** w Polsce będzie firma **Manta**. ❐

TRON 2.0

ZRĘCZNOŚCIOWA premiera: —



Aż nie chce się wierzyć, ale „Tron", kultowy film SF, który zachwycał nas niegdyś komputerową grafiką, ma już 20 lat! Być może z tej okazji Disney przypomniał sobie o swoim niegdysiejszym hicie i postanowił stworzyć jego komputerową wersję. Gra zatytułowana **TRON 2.0** trafiła w ręce mistrzów FPP, firmy **Monolith Studios**.

Akcja programu toczyć ma się 20 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie. W tym czasie opracowana została technologia pozwalająca przenosić się do wnętrza komputera dosłownie każdemu. Oczywiście znalazł się ktoś, kto postanowił technologię tę wykorzystać do własnych celów – nie owijając w bawełnę – piractwa, wysyłając do komputera specjalnie wyszkolonych ludzi.

TRON 2.0, choć zdaje się zachowywać wygląd i klimat filmu, to jednak różni się od niego licznymi zmianami, jakie zaszły w wirtualnym świecie. Technologia poszła naprzód, istnieje internet, tak więc odwiedzisz nie tylko komputer główny, ale również urządzenia przenośne, różne serwery, bazy danych, rootery, a nawet firewalla. Z pewnością dla wielu może być to jedyna okazja, by dowiedzieć się, czym są te urządzenia. ❒

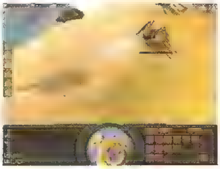
IMPOSSIBLE CREATURES

STRATEGICZNA premiera: IV kwartał 2002

Impossible Creatures to strategia czasu rzeczywistego, znana wcześniej pod nazwą ***Sigma***, nad którą pracuje firma **Relic**, ta sama, która stworzyła wyśmienitego ***Homeworlda***. **Impossible Creatures** pozwoli Ci kreować stworzenia zbudowane z części ponad 50 różnych, istniejących w rzeczywistości zwierząt. Co więcej, nowym istotom będziesz mógł nawet dołożyć części mechaniczne. Liczba możliwych kombinacji zapiera dech w piersi, a rezultaty mogą być oszałamiające. Poruszający się na lądzie rekin, niewidzialny potwór rażący prądem, latający słoń – wszystko jest możliwe.

Impossible Creatures może być postrzegana także jako platforma do tworzenia własnych gier. Wraz z grą pojawić mają się także narzędzia do tworzenia własnych misji, zaś otwarta struktura programu pozwala stworzyć w zasadzie wszystko, co można sobie wyobrazić w RTS-ie, którego akcja toczy się na ziemi.

Wydawcą **Impossible Creatures** będzie firma **Microsoft**. ❒



NIE CHCIELIŚMY ZWYCZAJNEJ KONTYNUACJI

Rozmowa z Lennart Sasem, szefem produkcji i designerem Age of Wonders 2.

Czy mógłbyś pokrótce opisać *Age of Wonders 2* i wymienić najważniejsze różnice pomiędzy tą częścią a jej poprzedniczką?
Age of Wonders 2 to strategia turowa, w której gracze wkraczają w bogaty swiat fantasy jako potężni królowie-czarownicy. Celem w *AoW 2* jest stworzenie magicznego imperium. Podczas zabawy gracze opracowują coraz to potężniejsze zaklęcia, eksplorują tajemnicze lokacje i od czasu do czasu stawiają czoła przerażającym istotom.

Naszym celem podczas prac nad *AoW 2* było wprowadzenie nowych elementów do gry, które nadałyby jej nową jakość. Nie chcieliśmy zwyczajnej kontynuacji z nowymi jednostkami i czarami. Przykładem tego podejścia jest choćby zmiana postaci grającego z herosa na króla czarownika, czy koncepcje wież czarowników i magicznych domen.

Jako królowie-czarownicy, gracze mogą zmieniać dowolnie swoje własne królestwo za pośrednictwem czarów, które wpływają na całą krainę. Dodatkowo gracz nie będzie już musiał trzymać się przez całą rozgrywkę jednej rasy – jeśli orkowie będą nieposłuszni, wystarczy przenieść swoje wpływy na terytorium innego ludu. Można nawet zmienić charakter swej postaci, choć to akurat może mieć zły wpływ na stan imperium.

Poza tym zmieniliśmy systemy magii, dyplomacji i obrony, jak również dodaliśmy dwie zupełnie nowe rasy.

No właśnie, opowiedz nam trochę o tych nowych rasach.
Pierwsza z nich, Draconianie, to efekt magicznego eksperymentu, w wyniku którego powstała hybryda człowieka i smoka. Każda jednostka posiada specjalne umiejętności, będące spadkiem po smoczych przodkach, jak choćby latanie, czy zdolność rzucania zaklęć. Druga rasa, czyli Tigranie, to humanoidalne koty o kulturze przypominającej nieco starożytny Egipt. Zamieszkują pustynie i uwielbiają ogień. Nie są co prawda najsilniejszą fizycznie rasą, ale są bardzo szybcy, potrafią atakować niespodzianie i przede wszystkim trawi ich żądza podbicia pozostałych ludów.

Zapowiada się pięknie. A w jaki sposób będzie działać nowy system magii, o którym wspomniałeś przed chwilą?
Każdy czarownik będzie miał zasięg, wyznaczający granice działania jego mocy. Oznacza to, że nawet jeśli nie będzie brał udziału w bitwie, ale potyczka jest w jego zasięgu, może nadal wspomagać swych ludzi zaklęciami. Zasięg można znacznie zwiększyć budując wieżę, która działa niczym antena.

Jak sądzisz, co może zaskoczyć graczy w *AoW 2*?
Tych, którzy dosyłali nam pomysły po premierze pierwszej części gry z pewnością zadziwi fakt, ile z ich sugestii zostało uwzględnionych w *AoW 2*. Poza tym? Z pewnością głębia samej gry oraz ogromna liczba opcji oraz zadań do wypełnienia, czy ciekawy system dyplomacji.

Czy zdradzisz nam jeszcze jak będą wyglądały opcje gry dla wielu graczy?
Będzie multiplayer w LANie, poprzez internet i za pośrednictwem e-maila. Dwóch graczy będzie mogło również zasiąść do gry przy jednym komputerze. Dla tych, którym nasze mapy multiplayerowe nie wystarczą, będzie również rozbudowany edytor scenariuszów.

IGI 2: COVERT STRIKE

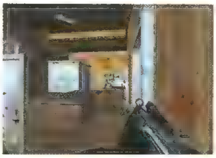
ZRĘCZNOŚCIOWA premiera: czerwiec 2002

Rok temu firma **Eidos** zaprezentowała światu swój nowy produkt, grę FPP zatytułowaną ***Project IGI***, w której wcielałeś się w postać agenta Davida Jonesa. Program nie zdobył wielkich laurów, jego sprzedaż w Europie okazała się jednak rokować nadzieję na ewentualną kontynuację. Takowa właśnie powstaje w norweskiej firmie **Innerloop**, zaś jej wydawcą będzie **Codemasters**.

Akcja **IGI 2: Covert Strike** – bo tak brzmi pełen tytuł gry – toczyć będzie się na trzech obszarach: w Rosji, Chinach i Libii. Podobnie jak w pierwszej części gry, w **IGI 2** czekać Cię będą tajne zadania polegające na infiltracji wojskowych baz i instalacji przemysłowych, zbierania informacji, czy nawet atakowaniu konkretnych celów. Fani ***Quake'a*** nie znajdą tu jednak nic dla siebie, jako ze **IGI 2** prezentować ma raczej realistyczne podejście do kwestii zadawania śmierci. Sam przeciwko kilku strażnikom równocześnie masz bardzo małe szanse wyniesienia głowy w całości.

Jedną z głównych wad pierwszej części gry był brak opcji save. Tym razem będziesz mógł zgrać sytuację na dysk, co odbywać ma się za pomocą przenośnego komputera, który „ładuje" aktualny stan misji. Niestety jego baterie mają ograniczony czas działania, a więc należy go używać bardzo rozsądnie, by w krytycznym momencie nie zostać pozbawionym ratującej życie opcji.

IGI 2: Covert Strike ma się ukazać w polskiej wersji językowej, a jego dystrybutorem będzie firma **CD Projekt.** ❐



GOTHIC 2

ROLE-PLAYING premiera: 2003

Gothic okazał się fenomenem ostatnich miesięcy w gatunku gier cRPG. Nie dziwota zatem, ze **Piranha Bytes** od razu podjęła decyzję o stworzeniu kolejnej części hitu. Wiadomo już, ze akcja przeniesie się poza obręb kolonii. Od wiedzimy zatem miasto portowe, klasztor, farmy, bibliotekę, zamek oblężony przez orków i wiele pomniejszych lokacji w rodzaju podziemi, czy wiosek. Nowością w **Gothic 2** ma być możliwość tworzenia własnych przedmiotów magicznych, pojawią się także profesje, które będzie mozna obierać za pośrednictwem różnych gildii i awansować w ramach wybranej ścieżki. **Piranha Bytes** podobno przygląda się również dokładnie sztucznej inteligencji, która w **Gothic 2** ponoć ma powalać na kolana. Z dostępnych informacji wynika, ze gracze zobaczą w nowej grze kilku znajomych z pierwszej części, ale oczywiście w większości będą spotykać zupełnie nowe twarze – programiści przygotowują ponad 100 różnych tekstur fizjonomii poszczególnych osobników. Wreszcie w **Gothicu 2** ma się pojawić także kilka nowych umiejętności, z których najciekawiej zapowiada się tworzenie runów oraz alchemia, pozwalające odpowiednio: umagiczniać przedmioty i tworzyć eliksiry. ❐

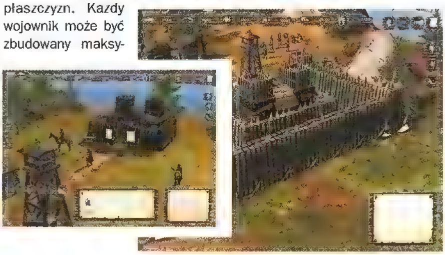
HIGHLAND WARRIORS

STRATEGICZNA premiera: IV kwartał 2002

Wszyscy pamiętamy ***Braveheart***, niezbyt udaną grę nawiązującą do słynnego filmu z Melem Gibsonem o walkach Szkotów z Anglikami. Temat ten zamierza również poruszyć firma **Soft Enterprises**, która pracuje obecnie nad grą zatytułowaną **Highland Warriors**. Główne zalety tego programu to oszałamiająca grafika i niezwykle prosty w obsłudze interfejs. O ile to drugie rozumie się samo przez się, o tyle grafika wymaga słów wyjaśnienia. Otóż engine **Higland Warriors** jest w stanie w danym momencie wyświetlić aż 200000 płaszczyzn. Kazdy wojownik może być zbudowany maksymalnie z 8000 płaszczyzn, zaś na ekranie może pojawić się jednocześnie do 200 jednostek.

Gracz będzie mógł wybrać pomiędzy czterema frakcjami, z których trzy to szkockie klany, zaś ostatnia to Anglicy. Trzymając się tradycji, **Highland Warriors** nakłada obowiązek zbierania różnych surowców: drewna, żywności, kamienia, złota, i rudy metali.

Gra ma się ukazać pod koniec tego roku, wciąż jednak nie wiadomo, kto będzie jej dystrybutorem w Polsce. ❐



MANTA MULTIMEDIA
NOWE AKCESORIA DO PC

...i wiele innych

Głośniki MM600

Głośniki MM90

PC Top Mouse

PC Simple Mouse

PC Multimedia Keyboard

Dual Shock Vibration Pad USB

PC Advanced Keyboard

Głośniki MM450

MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4
03-876 Warszawa
tel: +48 22 332 34 50
fax: +48 22 332 34 60
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Z ostatniej chwili...

DESTROYER TUŻ, TUŻ

Destroyer Command, symulacja niszczyciela z okresu II wojny światowej ma się ukazać już 27 maja w pełnej, polskiej wersji językowej.

PIERWSZA GRA

Firma Manta poinformowała, iż 24 maja ukaże się jej pierwsza polska gra zatytułowana POLSKA GOOLA! QUIZ. Czekamy na następne.

DNF, SAGI CIĄG DALSZY?

Kto czeka na Duke Nukem Forever, niech słucha! Uwaga! Na tegorocznych targach E3 w Los Angeles Duke Nukem nie będzie prezentowany... w żadnej postaci.

ELECTRONIC ARTS POLSKA

Wiadomość to oczekiwana od dawna, a jednak zaskakująca. Electronic Arts, jako pierwszy zachodni koncern otworzył swoje przedstawicielstwo w Polsce. Dotychczasowy dystrybutor gier EA, firma IM Group, zachowa prawa do dystrybucji tytułów, jednak z wyłączeniem sieci handlowych Empik i Media-Markt. Ciekawe kto następny?

KOLEJNA LARA

Wiemy, iż trwają prace nad kolejną grą z udziałem Lary Croft, a jednocześnie otrzymaliśmy informację, iż reżyserem drugiej części filmu, do którego zdjęcia rozpoczynają się już jesienią, ma być Jan De Bont. Trafny wybór, on to właśnie nakręcił „Speed".

ANOTHER WAR: JUŻ JEST!

W rzeczy samej, pierwsza polska gra role-playing, a zarazem jedyna, której akcja toczy się w czasie II wojny światowej jest już do kupienia w sklepach. Do nabycia są dwie wersje: klasyczna na 4 CDekach za 99 zł oraz kolekcjonerska na płycie DVD za 129 zł.

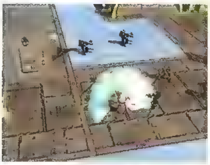
KONIEC MARZEŃ

Firma Novalogic poinformowała, iż jej pierwsza gra FPP, utrzymana w klimacie horroru Necrocide: The Dead Must Die, powędrowała do kosza. Powód? Zespół zajmujący się Necrocide otrzymał nowe, lepsze zlecenie do wykonania. Być może Necrocide kiedyś powróci, ale na pewno nie w tym roku.

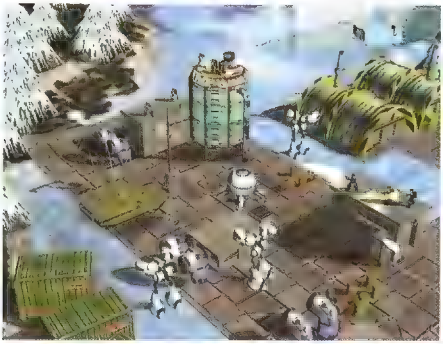
GLADIATORS

STRATEGICZNA *premiera: wrzesień 2002*

Gladiators to znakomita gra strategiczna na PC, której polskim wydawcą będzie firma **Manta**. W siedzibie dystrybutora miałem okazję pograć w zaawansowaną wersję Alfa i muszę powiedzieć, iż jestem pod wrażeniem. **Gladiators** to gra taktyczna, w której nie przejmujesz się rozbudową bazy, czy tworzeniem jednostek – musisz skupić się jedynie na czystej walce, toczącej się na przepięknych i zaprojektowanych z wyobraźnią arenach. Areny to nazwa umowna, bo rozgrywka odbywa się na dosyć obszernych i urozmaiconych mapach, choć gdzieniegdzie znajdują się rzeczywiście trybuny przeznaczone dla publiczności żywo reagującej na przebieg walk.



Głównym bohaterem gry jest niejaki Callahan i towarzyszący mu komandosi. Ich przeciwnicy to Obcy i cyborgi, inteligentni i potrafiący zarówno sensownie się bronić jak i przygotowywać zasadzki. Choć nie było mi dane przekonać się o tym na własne oczy, jednostki nabywają podobno doświadczenie, co stanowi modny obecnie RPG-owy motyw w strategiach. Najważniejsza jest jednak walka i przyznać muszę, iż dostarcza ona sporej dawki adrenaliny.

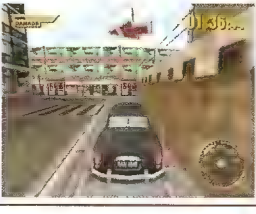


Szczególne wrażenie robi grafika. Efekt falującej wody jest po prostu niewiarygodny. Równie imponujące są efekty świetlne i eksplozje. Trudno na razie powiedzieć, na ile przydatny będzie zmysł strategiczny, a na ile szybki refleks; na razie wygląda na to, ze szybkie tempo rozgrywki zbliża ten tytuł do strategii zręcznościowej, co potwierdza zaimplementowanie w niej różnego rodzaju power-up'ów znanych z gier FPP. ☐

THE ITALIAN JOB

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: maj 2002*

Mafia tuż za rogiem (gra, nie mafia), a tymczasem miłośnicy szalonych samochodowych pościgów jeszcze w tym miesiącu będą mogli spróbować swych sił w **The Italian Job**. Program ten bazujący na kultowym filmie z lat sześćdziesiątych, a zarazem na wielkim przeboju Playstation, oferować ma możliwość ścigania się na obszarze Londynu, Turynu i Alp. Do wyboru masz mieć kilkanaście modeli samochodów, w tym aż 3 różne Mini Coopery i autobus. Gra oferować ma 6 trybów zabawy, między innymi Free Driving, Checkpoint (w wyznaczonym czasie musisz dotrzeć do wskazanych miejsc), Stunt Course (coś dla kaskaderów) i Destruction (liczy się zniszczenie). Wielką atrakcją gry ma być dokładne odwzorowanie fizyki zachowania się poszczególnych pojazdów w trakcie jazdy oraz możliwość ścigania się dosłownie wszędzie... nawet na dachach budynków. Niewątpliwie jest to coś dla ludzi o stalowych nerwach.



Dystrybutorem **The Italian Job** w Polsce jest firma **LEM**. ☐

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

SYMULACYJNA *premiera: listopad 2002*

Rainbow Six* Toma Clancy'ego** znany jest zapewne każdemu miłośnikowi gier FPP symulujących pole walki. Kolejnym rozwinięciem tego programu ma być zapowiadany **Raven Shield**. To, co ma wyróżniać ten program od poprzedników, to przede wszystkim znaczne uproszczenie etapu planowania akcji, możliwość wydawania rozkazów w trakcie walki oraz zastosowany engine będący zmodyfikowaną wersją silnika napędzającego nowego ***Unreala. Zapewniać ma on grze doskonałą oprawę graficzną, natomiast jego moduł SI zostanie dodatkowo ulepszony. Dzięki temu Twoi podkomendni mają nie tylko dokładnie wykonywać rozkazy, ale także, gdy sytuacja tego wymaga, być zdolnymi do samodzielnych działań.

Z pomniejszych nowinek warto wymienić też rezygnację z trybu TPP, który w poprzednich częściach ***Rainbow Six*** pozwalał tak naprawdę na oszukiwanie (można było wyjrzeć za róg, praktycznie nie wychylając się). Zdaje się, że realizm nabierze tu jeszcze większego znaczenia niż wcześniej. Oby tak dalej.

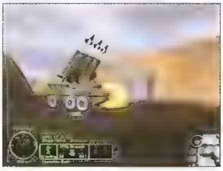
Dystrybucją **Raven Shield** w Polsce zajmie się firma **Play It**. ❐

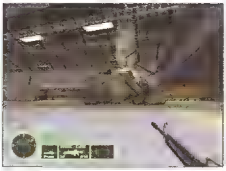
DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: czerwiec 2002*

Reakcja producentów gier na wydarzenia w Afganistanie jest błyskawiczna. Już pod koniec czerwca ma się ukazać rozszerzenie do gry ***Delta Force*** zatytułowane **Task Force Dagger**, w którym będziesz mógł się sprawdzić w roli żołnierza elitarnej jednostki Delty.

Akcja gry toczyć się będzie wokół miast Kandahar i Mazar-i-Sharif, a także kompleksu Tora Bora, gdzie walczył będziesz o zdobycie lotniska, zniszczenie kwater wroga, czy neutralizację stanowisk SAM. Wszystko to upakowano do 25 misji.





Z pewnością jedną z ciekawostek gry będzie możliwość wykorzystania UAV, czyli bezzałogowych samolotów szpiegowskich do penetracji terenu wroga. Druga niespodzianka jest nawet milsza. Task Force Dagger nie będzie wymagał do uruchomienia oryginalnej gry.

Dystrybucją programu w Polsce zajmie się firma **Cenega**. ❐

ALIENS VS PREDATOR PRIMAL HUNT

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: sierpień 2002*

Aliens vs Predator 2 posiadał tylko jedną wadę: był zbyt krótki. Być może z myślą o tym problemie **Sierra** postanowiła rozszerzyć opowieść o zmaganiach trzech ras o kolejny rozdział, którego przygotowanie zleciła firmie **Third Law Interactive**. Dodatek, nad którym pracuje obecnie **TLE** nazywa się **Primal Hunt**, a jego historia ma się rozpocząć 500 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w ***AvP 2***.

Predator przybyły na LV1201 by zapolować na Obcego odkrywa starożytny artefakt, który ma jakoby kontrolować Obcych. Tego samego dnia spotyka go druga niespodzianka – zostaje uwięziony w polu siłowym, z którego uwalnia go dopiero kobieta o imieniu Dunya. Nieświadoma obecności podążającego za nią Predatora wraca ona do obozu najemników, dla których pracuje. Nie wie również, iż zaraz przebudzą się również Obcy.

Primal Hunt oferować ma 9 nowych misji, nowe rodzaje broni dla ludzi i Predatora, oraz nowe stworzenia zamieszkujące LV1201.

Dystrybucją **Primal Hunt** w Polsce zajmie się firma **Play It**. ❐

GTA 3

Rozmowa z DMA Design, twórcami *Grand Theft Auto 3*.

Jakie nowości zobaczymy w *GTA 3* w stosunku do poprzednich części?

Będzie można dowolnie zmieniać skóry, podkładać własną ścieżkę muzyczną za pomocą plików mp3 oraz zapisywać najlepsze akcje w formie replayów.

A co z samochodami? Czy będzie można kraść jakieś autentyczne modele samochodów?

Będzie jakieś 50 pojazdów, z których każdy oczywiście będzie można ukraść. Jeśli chodzi o autentyczne modele samochodów to myśleliśmy o tym, ale chcieliśmy przede wszystkim, aby gra obfitowała w widowiskowe kraksy. Producentom najbardziej markowych wozów pomysł ten podobał się znacznie mniej, więc zostaliśmy przy pojazdach fikcyjnych.

Czy *GTA 3* będzie bazować na starych gangach z *GTA 2*, czy może zobaczymy zupełnie nowe grupy przestępcze?

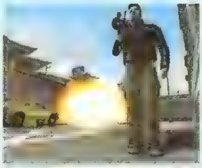
Fani serii zobaczą w *GTA 3* starych znajomych (chociażby Yakuza), ale oczywiście zadbaliśmy też o to by pojawiły się nowe organizacje przestępcze.

Ile czasu gracze będą spędzali za kółkiem, a jaka część czasu gry będzie się toczyła w trybie pieszego?

Większość czasu gry pochłania oczywiście jeżdżenie samochodami, ale całkiem sporo akcji będzie wymagało wysiadania i przemierzania ulic Liberty City na piechotę. W zasadzie można by sporą część gry przejść dosłownie i w przenośni na piechotę, tyle, że poruszanie się po sporych rozmiarów metropolii mogło by zabrać zbyt wiele czasu.

Kto będzie nas ścigał po ulicach Liberty City?

Będzie tak jak w poprzedniej części. Na początku zwykli policjanci, jeśli ci nie będą sobie radzić pojawia się SWAT, potem FBI, a dla prawdziwych twardzieli zostają jeszcze wojskowi.



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

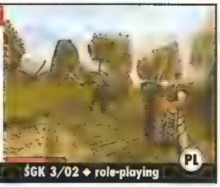
Arcanum

Arcanum to gra role-playing rozgrywająca się w świecie fantasy, w którym dokonała się rewolucja przemysłowa Już sam ten pomysł jest nowatorski, a nie można zapominać o innych zaletach gry: olbrzymim świecie, który musisz zbadać, gigantyczej liczbie przygód, skomplikowanej fabule i możliwości specjalizacji tak w magii, jak i w technice.

ŚGK 10/01 ◆ role-playing

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It

Gothic



Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

ŚGK 3/02 ◆ role-playing

Heroes of Might & Magic 4 PL

Heroes of Might & Magic 4 jest godnym kontynuatorem jednej z najlepszych serii gier strategicznych, przy czym wydanym w zupełnie nowej oprawie graficznej. Złozona fabuła, zróżnicowane oddziały, zaklęcia, potwory, bohaterowie – żaden miłośnik fantasy i strategii nie może przejść obok tej gry obojętnie.

ŚGK 5/02 ◆ strategiczna

cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o mocnych nerwach i sprawnym nadgarstku.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa

Deus Ex

Wyśmienite połączenie wielu gatunków: strzelaniny FPP, role-playing i gry przygodowej. Wcielasz się w postać agenta wyposażonego w biomechaniczne wszczepy wzmacniające jego ciało, który stara się zniszczyć pewną terrorystyczną organizację. Świetna zabawa dla wszystkich, którzy wierzą, że światem rządzą tajne organizacje i Obcy.

ŚGK 8/00 ◆ role-playing

cena: 79 zł ◆ dystrybucja: IM Group

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group

ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Age of Mythology/Microsoft	wrzesień
Age of Wonders 2/Take 2 ◒	czerwiec (Z)
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt/Sierra	sierpień
Arx Fatalis/Arxel Tribes	maj
Championship Manager 4/Eidos	wrzesień
Civilization 3: Play the World/Infogrames	IV kwaratał 2002 (P)
Crazy Taxi/Empire	lipiec
Deus Ex 2/Eidos	2003
Die Hard: Nakatomi Plaza/Sierra	maj
Dragon's Lair 3D/Ubi Soft	wrzesień
Duke Nukem Forever/Take 2 ◒	IV kwartał 2002 (P)
F1 2002/Electronic Arts	maj
Freelancer/Microsoft	IV kwartał 2002 (Z)
GI Combat/Take 2	wrzesień
Good Cop Bad Cop/Virgin	wrzesień
Grand Prix 4/Infogrames	czerwiec (Z)
Grand Theft Auto 3/Take 2 ◒	czerwiec (Z)
Hidden & Dangerous 2/Take 2 ◒	lipiec
Hitman 2/Eidos	wrzesień
Homeplanet/Russobit-M ◒	lipiec
Hotel Giant/JoWood ◒	maj
Icewind Dale 2/Interplay ◒	lipiec
IGI 2: Covert Strike/Codemasters ◒	czerwiec
Imperium Galactica 3/CDV ◒	listopad
Industry Giant 2/JoWood ◒	czerwiec
Lords of the Realm 3/Sierra ◒	IV kwartał 2002 (P)
Mafia/Take 2 ◒	lipiec
Master of Orion 3/Infogrames	wrzesień
Mistmare/Arxel Tribes ◒	listopad
Necrocide/Novalogic	(S)
Neverwinter Nights/Infogrames ◒	III kwartał 2002
Operation Flashpoint: Resistance/Codemasters	czerwiec
O.R.B./Strategy First	czerwiec
Polanie 2/Topware ◒	IV kwartał 2002 (Z)
Praetorians/Eidos	IV kwartał 2002 (P)
Robin Hood: Defender of the Crown/–	listopad
Soldier of Fortune 2/Activision	maj
Spider-Man: The Movie/Activision	czerwiec (Z)
Star Wars: Galaxies/LucasArts	IV kwartał 2002 (P)
Star Wars: Knights of the Old Republic/LucasArts	październik
SWAT: Urban Justice/Sierra	III kwartał 2002
The Celtic King/Heamimont ◒	wrzesień
The Elder Scrolls: Morrowind/Ubi Soft ◒	maj (Z)
The Matrix Reloaded/	IV kwartał 2002 (P)
The Thing/Vivendi ◒	IV kwartał 2002
Thief 3/Eidos	IV kwartał 2002 (P)
Tropico 2: Zatoka Piratów/Take 2 ◒	IV kwartał 2002 (P)
Unreal Episode 2/Infogrames	wrzesień
Unreal Tournament 2003/Infogrames	czerwiec
Warcraft 3/Blizzard ◒	czerwiec
Warlords 4/Ubi Soft	IV kwartał 2002 (P)
World of Warcraft/Blizzard	IV kwartał 2002 (P)

UWAGA: Z – **zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca** P - **nasze przypuszczenie** S - **prace zostały wstrzymane**

SILENT HUNTER II
99
PL
99 zł
przystępna cena
Ubi Soft
SSI
ULTIMATION
TENBIT.PL

JUŻ W SPRZEDAŻY!

W Destroyer Command możesz zostać dowódcą jednego okrętu lub eskadry złożonej z ośmiu niszczycieli. Początkowo gra jest symulacją dowodzenia pojedynczym okrętem, lecz w miarę wchodzenia na wyższe poziomy gracz staje się taktykiem, który musi podejmować decyzje dotyczące całego zespołu okrętów.

Gra Destroyer Command współdziała z przebojem Silent Hunter II w trybie multiplayer.

DESTROYER COMMAND™

PL WERSJA POLSKA

SYMULATOR WALKI MORSKIEJ Z OKRESU II WOJNY ŚWIATOWEJ

www.play-it.pl PLAY

współwydane przez:

opracowane:

patronat:

©2002 Ubi Soft Entertainment S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft Entertainment, Logo UbiSoft i SSI są zarejestrowanymi znakami handlowymi, Destroyer Command i Silent Hunter są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Ubi Soft. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością ich właścicieli. Fotografie wykorzystane na okładce: Marynarka U.S.A. Nota: Produkt ten nie jest zatwierdzony ani aprobowany przez Departament Marynarki lub Inny Departament Ministerstwa Obrony U.S.A.

MISTMARE

BĘDZIE MOŻNA UKOŃCZYĆ RÓŻNYMI DROGAMI

Z Davidem Modic, szefem grupy developerskiej Sinister Systems, twórców gry RPG Mistmare, rozmawia Elektryczny.

Informacje na waszej stronie internetowej dotyczące fabuły są nikłe. Czy mógłbyś opowiedzieć nam nieco więcej o historii? Czego możemy się spodziewać po *Mistmare* w kwestii rozwoju akcji?

Nie ma sprawy. Jest rok 1996. Europa przetrwała 600 lat katastrof. Po tym jak Kościół Rzymsko-katolicki użył swych nowych mocy i Pierścienia Kontrolującego, czyli urządzenia komunikacyjnego i zwiększającego magiczne zdolności pojawiła się magiczna mgła. Nikt kto do niej wszedł, nie pojawił się już nigdy w świecie ludzi. Sam Pierścień przestał wkrótce funkcjonować. Południowa Europa została odcięta i zapanował w niej system feudalny. Kościół kontroluje życie zwyczajnych ludzi, którzy trzymają się kurczowo przepowiedni, iż pewnego dnia ktoś uratuje kontynent i wyzwoli ich z jarzma niewoli. Co jakiś czas wieśniacy buntują się przeciwko władzy Kościoła. Ostatnia taka rewolta miała miejsce w 1978 roku we Włoszech. Buntownicy zostali odparci aż do granic magicznej mgły. Gdy ich wrogowie dotarli do obozu, okazało się, że nikogo w nim nie ma poza szalonym starcem i płaczącym niemowlęciem. Chłopca odniesiono do sierocińca i nadano mu imię Isador. W wieku lat 18 młodzieniec, pchany chęcią służenia Bogu, opuszcza swój dotychczasowy dom i zaciąga się do armii. Podczas treningów przypadkowo ujawniają się jego magiczne moce i zostaje przeniesiony do Akademii w Atenach, gdzie z czasem zostaje Inkwizytorem. Po pewnym czasie dostaje rozkaz wytropienia wysoko postawionego członka Kościoła, który okazał się heretykiem – człowiek ten w dodatku spalił sierociniec, w którym wychował się Isador. Nasz bohater wyrusza w pogoń po Europie, która to wędrówka okaże się epicką podróżą pełną magii i niebezpieczeństw.

Świat *Mistmare* wydaje się dość nietypowy. Co posłużyło wam za inspirację? Jak opisałbyś ogólny nastrój towarzyszący rozgrywce?

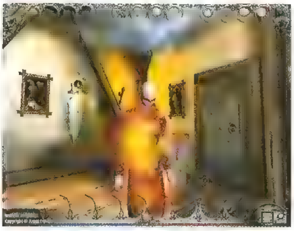
Siedzieliśmy w naszej firmie i rozmawialiśmy o tym, w jakiego rodzaju grę mielibyśmy ochotę zagrać. Chcieliśmy świetnej fabuły, czyli coś czego brak większości najnowszych gier. Pragnęliśmy rozwoju akcji w stylu *Final Fantasy*, ale całość miała być znacznie ładniejsza od tego tytułu. Poza tym doszliśmy do wniosku, że mechanika gry nie powinna zaprzątać głowy gracza w stopniu większym niż jest to niezbędne. Chcieliśmy podać informacje na temat współczynników postaci i jednocześnie ukryć przed graczem numerki. Dlatego właśnie w *Mistmare* nie ma chociażby poziomów doświadczenia. Potem przedyskutowaliśmy jeszcze system magii, który postanowiliśmy tak zaprojektować, by żaden z czarów nie stał się z biegiem czasu niepotrzebny – jak ma to miejsce w wielu grach, w których używa się tylko kilku z wielu dostępnych zaklęć. Zdecydowaliśmy, iż będzie się on opierał na trzech sferach: Ziemi, Księżyca i Słońca. Ten sam czar rzucony w innej sferze będzie miał inne działanie. Co więcej, jeśli dane zaklęcie będziesz używał często, poznasz je lepiej i stanie się ono potężniejsze. Na przykład czar Oczyszczenie rzucony w sferze Ziemi może początkowo zwiększać tylko siłę, ale w miarę używania zwiększyć również liczbę zadawanych ran. Następnie oczywiście przyszła pora na wymyślenie świata i fabuły, ale tu nie mogę wdać się w szczegóły, żeby nie zdradzić kilku naprawdę fajnych niespodzianek, jakie zawarliśmy w grze. Jeśli chodzi o atmosferę, *Mistmare* będzie chwilami wesoły, czasami będzie przypominał gotycki horror, wreszcie zdarzą się też momenty wręcz makabryczne.

Isador to zdaje się jedyna postać startowa w *Mistmare*. Jak będzie wyglądał proces kreacji i rozwój bohatera?

Zgadza się, grę można rozpocząć tylko Isadorem. Ma on różne umiejętności, przy czym główną drogę rozwoju obiera się w trakcie pierw-

PARADA OSOBLIWOŚCI

Student alchemy Apprentice
Mistrz alchemii
Bertanoglio
Król Szwecji
Szef mafii
Szeryf Antwerpii
Templar
Lodowy gigant



szej części gry. Cechy można podzielić na cztery główne grupy: typowe współczynniki RPG, zdolności magiczne, umiejętności w rodzaju obserwacji, czy akrobatyki oraz cechy postaci w rodzaju indywidualizmu i samolubności. Wszystko rozwija się w trakcie gry w zależności od decyzji jakie będzie podejmował gracz. Sądzimy, ze jest to świetny pomysł, gdyż pozwoli ukończyć grę na naprawdę wiele różnych sposobów.

Co będzie najważniejszym elementem przyciągającym uwagę graczy? Co sprawi, że będą oni chcieli grać w *Mistmare*?

Intrygująca fabuła, która połączona z zaawansowanym systemem RPG, tworzy niezwykle wciągające środowisko gry. Takze system walki, doskonały z punktu widzenia grafiki, a zarazem bardzo logiczny. Mnóstwo uderzeń, możliwość korzystania z różnych rodzajów broni, ciosy specjalne; wszystko to może być tak proste, lub tak skomplikowane jak chce tego gracz. Isador moze walczyć automatycznie, niemalże bez ingerencji gracza, lub też wykonywać niezwykle skomplikowane kombinacje uderzeń, nawet rzucać czary będąc w 100% posłusznym Twoim rozkazom. Warto też wspomnieć, iż przeciwnicy, jakich spotka Isador będą niezwykle zróżnicowani; metody walki stosowane przeciwko jednym wcale nie muszą być skuteczne przeciwko innym. Co ciekawe, osłabione potwory mogą być chwytane w specjalne pułapki-kryształy, z których uwolnione stają się posłusznymi wykonawcami Twoich rozkazów.

Multiplayer w grach RPG wzbudza obecnie najwięcej emocji. Czy *Mistmare* będzie posiadał opcję gry dla kilku graczy? Jeśli tak, jakich trybów zabawy możemy oczekiwać?

Zdecydowaliśmy się, że na razie *Mistmare* nie będzie posiadać opcji multiplayer. Decyzja ta podyktowana została oceną naszych możliwości, nie chęcią walki z ogólnorynkowymi trendami. W grze z pewnością znalazłoby się miejsce na sieciowanie, opcję tę byłoby też dość łatwo zaimplementować. Zdecydowaliśmy jednak zachować możliwość wprowadzenia multiplayera na później, jeśli okaże się, iz życzą sobie tego gracze.

Jak duży będzie świat gry? Ile czasu może zabrać doświadczonemu graczowi spenetrowanie jego tajemnic?

Świat gry jest po prostu olbrzymi. Obejmuje on większą część znanego nam świata z całym mnóstwem miast, z których w każdym znaleźć można różne przygody. Sami nie widzieliśmy jeszcze *Mistmare* w pełnej oprawie graficznej (testujemy grę w kontekście rozwoju fabuły, co de facto oznacza grę w trybie tekstowym), ale z grubsza rzecz biorąc zakładamy 60 godzin gry.

Jak przedstawia się interakcja z NPCami? Czy dialogi mają być z góry ustalone, czy też będzie możliwość wyboru spośród kilku opcji tak, jak w grach przygodowych?

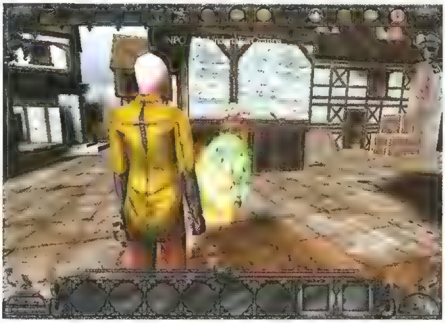
Każdy etap gry kończy się w ten sam sposób, jednak dotarcie do niego możliwe jest na wiele różnych sposobów. Sposób rozmowy ma odzwierciedlać zarówno stosunek NPCa do Ciebie, jak i Twój do NPCa. Jeśli gracz będzie zachowywać się w sposób zarozumiały, moze być w stanie wyciągnąć od NPCów cenne przedmioty, ale jednocześnie sprzedawcy w sklepach mogą zażądać od niego większych pieniędzy, zaś napotkane postaci nie zechcą udzielić zbyt wielu informacji. Jeśli jednak gracz postanowi rozwijać umiejętność manipulowania postaciami, i tak będzie w stanie nakłonić je, by dały mu to, czego żąda. Drzewo dialogowe ma być bardzo rozgałęzione oferując wiele różnych sposobów rozmowy.

Czy jest jeszcze coś szczególnego w interfejsie lub systemie gry, o czym chciałbyś powiedzieć naszym Czytelnikom?

Chcieliśmy stworzyć interfejs, który byłby zarówno prosty w użyciu, jak i bardzo elastyczny, a więc taki, z którego będą zadowoleni nawet doświadczeni gracze. Każda opcja jest osiągalna za pośrednictwem skrótu z klawiatury, a jednocześnie wiele czasu poświęciliśmy ergonomii obrazu. O różnych aspektach gry wspomniałem już wcześniej, podsumuję więc tylko jej zalety: doskonała grafika, złożony acz prosty w użyciu system magii, doskonała fabuła, która rozwija się stosownie do działań bohatera gry, bardzo dobrze zaprojektowany system RPG.

Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia!

Ja również. Pozdrawiam.



TOP TEN

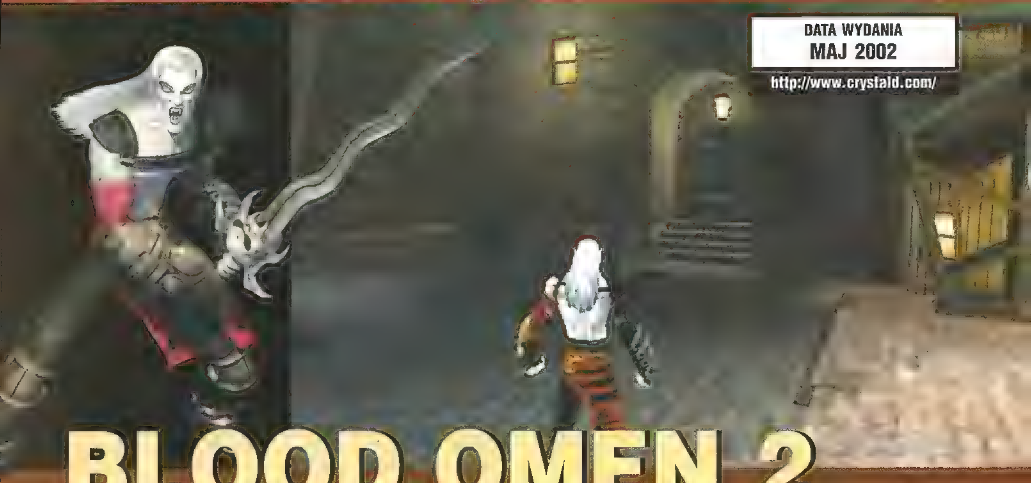
Jedna z ciekawostek związanych z produkcją *Mistmare* jest to, iż na stronie gry (http://mistmare.arxeltribes.com) możesz wziąć udział w głosowaniu na swojego ulubionego potwora. Wybierasz 10, które Twoim zdaniem są najlepsze, po czym możesz obejrzeć wyniki dotychczasowych głosowań. Z kolei jeśli *Mistmare* stałoby się dla Ciebie inspiracją do stworzenia jakiegoś obrazu lub rysunku, możesz go wysłać twórcom gry (mistmareteam@arxeltribe.com) podając tytuł dzieła, imię i nazwisko, adres, e-mail, ewentualnie jakiś komentarz. Spróbować chyba nie szkodzi?

MISTMARE
FAKTY I PRZYPUSZCZENIA

producent: Sinister Systems
wydawca: Arxel Tribes
polski dystrybutor: Manta
premiera: listopad
gatunek: role-playing

in plus:
+ akcja gry toczy się w Europie, jakiej nie znamy
+ intuicyjny interfejs

in minus:
– brak opcji multiplayer
– konkurnecja ze strony *Gothic*, *M&M 9* i *Morrowind*



DATA WYDANIA
MAJ 2002
http://www.crystald.com/

BLOOD OMEN 2

KRWAWA ZEMSTA KAINA

baRTeS

Seria *Legacy of Kain* doczekała się już czwartej odsłony. Poza pierwowzorem zatytułowanym ***Blood Omen*** mieliśmy jeszcze okazję gościć na pecetach dwie części przygód pożeracza dusz Raziela z ***Legacy of Kain: Soul Reaver***. Niebawem światło dzienne ujrzy **Blood Omen 2**, która to gra jest, podobnie jak wszystkie poprzednie tytuły z tego cyklu, dynamiczną zręcznościówką pozwalającą kontynuować opowieść rozpoczętą w grze ***Blood Omen*** z 1996 roku.

Po długim śnie

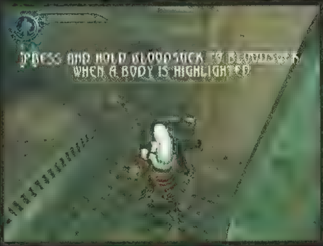
Jedna z zalet żywota krwiożerczego wampira to możliwość wieloletniego, błogiego spoczynku. Główny bohater gry – Kain – właśnie przebudził się z przydługiego, trwającego przeszło dwieście lat snu. Jak się można było spodziewać, świat przez ten czas zmienił się nie do poznania, magia istnieje w nim za pan brat z technologią, lecz nie na podziwianiu zmian w otoczeniu Kain spędzi najbliższe godziny swego życia. Największym zmartwieniem bohatera o bladej karnacji okazuje się bowiem to, że pod jego nieobecność podległa mu armia wampirów dostała potężnego łupnia od fanatyków prowadzonych do boju przez Lorda Sarafana. Kain będzie więc miał pazury pełne roboty, gdyż jemu w udziale przypadnie przywrócenie potęgi wampirów. Gra zawiera jedenaście dużych poziomów przeplatanych gęsto przerywnikami filmowymi.

Niech Cię nie zwiodą, szlachetne z pozoru pobudki, którymi kieruje się ów wampir o ziemistej cerze. Tak naprawdę jest to jeden z nielicznych bohaterów stworzonych w grach komputerowych, którzy nie próbują stwarzać pozorów bycia dobrym. W rzeczy samej Kain to esencja zła, osoba przesiąknięta do szpiku kości chęcią mordowania i wysysania ze swych ofiar ich życiodajnej krwi. Postać głównego bohatera to zresztą motor napędowy tego tytułu: mroczność jego charakteru wyznaczona jest nie tylko przez groźny wygląd, ale w większym nawet stopniu przez doskonale podłożony głos, który został użyczony przez Simona Templemana (ta sama osoba, któa podkładała głos Kaina we wszystkich trzech częściach *Legacy of Kain*). Sekwencje wypowiedziane zimnym, niskim głosem nieraz spowodują u Ciebie wystąpienie delikatnego mrowienia w okolicach kręgosłupa.

Nocne łowy

Jak już wcześniej nadmieniłem, **Blood Omen 2** to gra zręcznościowa widziana z perspektywy trzeciej osoby, w której w głównej mierze postawiono na akcję. Jeśli chodzi o czekające na Ciebie zagadki, to zostały one potraktowane nieco po macoszemu. Przede wszystkim nie są one zbyt inspirujące i sprowadzają się zasadniczo do manipulowania pokrętłami, przekładania dźwigni, wciskania przycisków, itd. Do tego można odnieść dziwne wrażenie, że zagadki stworzono bardziej w celu zatrzymania akcji, niż jej urozmaicania. Ot tak, od czasu do czasu pojawia się jakaś dźwignia, którą należy przełączyć by dostać się do dalszej części etapu. Ani to nic nowego nie wnosi do rozgrywki, ani też nie wymaga specjalnych umiejętności główkowania. Czasem jedynie do tych czynności będziesz zmuszony wykorzystać napotkane osoby: wtedy przyda się zdobyta wcześniej umiejętność kontroli umysłu. Owe specjalne zdolności otrzymuje się po pokonaniu bardziej wymagających rywali, podobnie zresztą jak to miało miejsce w pierwszym ***Soul Reaver***.

Walkę w **Blood Omen 2** prowadzi się dosyć łatwo i, niestety,

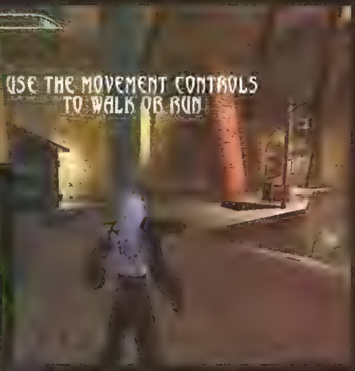

PRESS AND HOLD BLOODSUCK TO BLOODSUCK
WHEN A BODY IS HIGHLIGHTED

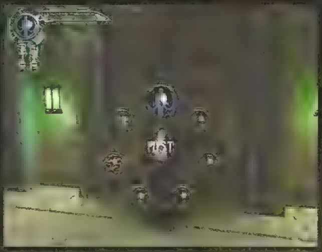
odrobinę schematycznie. Ustawiasz się przodem do najbliższego przeciwnika, a następnie umiejętnie łączysz blokowanie jego ciosów z zadawaniem własnych, które to czynności obsługiwane są przez dwa przyciski. Gdy oponent dołączy już do grona aniołków, Kain swobodnie może przystąpić do swej ulubionej zabawy, czyli wysysania krwi z uśmierconej ofiary (wizualnie odbywa się to podobnie do pożerania duszy w *Soul Reaver*). Odstępstwa od tego schematu zanotowałem trojakiego rodzaju. Moim ulubionym zagraniem jest przyczajenie się na jakimś podniesieniu terenu, a następnie wskoczenie znienacka na wroga i szybkie zakończenie walki chwalebnym zwycięstwem. Zagrywka ta przypomina „bullet time" znany z Maxa Payne'a. Ciekawie prezentuje się też opcja owiania bohatera mgiełką przydającą mu niewidzialności. Trzecie urozmaicenie w prowadzeniu walki to potyczka z silnymi wrogami („boss characters"), jednakże i tu wkrada się niepotrzebna schematyczność. Wystarczy bowiem uważnie prześledzić sposób poruszania się wroga oraz jego najważniejsze chwyty, po czym wypracować odpowiednią taktykę i problem z głowy – postaci te niestety nie potrafią improwizować na polu walki. Ostatnia ciekawostka to zadziwiające poczucie honoru Twoich wrogów. Otóż, niczym w kiepskich filmach karate z lat siedemdziesiątych, do walki z Tobą przystępują oni pojedynczo, więc nie musisz się obawiać zmasowanych ataków. Mało tego, przeciwnicy nie reagują nawet wtedy, gdy wyjątkowo brutalnie pastwisz się nad ich kompanem – po prostu ze stoickim spokojem wyczekują na swoją kolej do bitki. Prezentuje się to w mojej opinii dosyć dziwacznie, lecz być może twórcy w ostatecznej wersji zdecydują się ten element rozgrywki zmodyfikować.

> ***...Kain to esencja zła, osoba przesiąknięta do szpiku kości chęcią mordowania i wysysania ze swych ofiar ich życiodajnej krwi....***

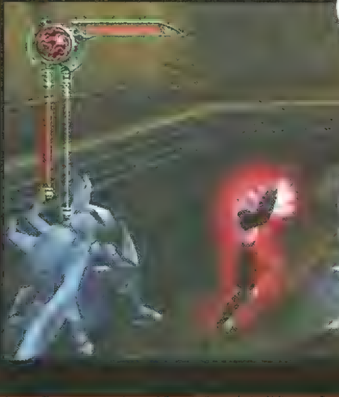
Mroczny jest ten świat

W porównaniu z ***Soul Reaver***, kolorystyka świata ukazanego w **Blood Omen 2** jest o wiele bardziej stonowana i zdominowana przez ciemne, bure kolory. Przyznam szczerze, że mimo iż środowisko gry silnie przemawia do wyobraźni, to jednak większe wrażenie wywarły na mnie swego czasu alternatywne światy ***Soul Reaver***. Tak czy inaczej, efektowne oświetlenie, szczury biegające w podziemiach, czy też owady fruwające wokół zapalonych latarni na ulicach tworzą sugestywny klimat, w którym Kain oddaje się nonszalanckiej rzezi niewiniątek. Ten aspekt, to znaczy mordowanie napotkanych obywateli miasta, wydawał mi się początkowo zbędny. Bo przecież skoro masz się mścić na jakichś fanatykach unicestwiających Twoją armię wampirów, to po co Ci jeszcze wyrzynać Bogu ducha winną ludność tubylczą? Stopniowo jednak oswoiłem się z nieprzepartą żądzą mordu sterowanego przez mnie bohatera. Nadto, jeśli po raz czterdziesty słyszy się jękliwe wołania pewnej pani o pomoc, to faktycznie nabiera się chęci by jej męki jak najszybciej skrócić.





Z atakowaniem w celu wysysania krwi nie zawsze szło mi łatwo, a to dlatego, że czynność ta może być dokonana tylko wtedy, gdy Kain staje w bezpośredniej bliskości ofiary, a ona z kolei zostaje podświetlona. Z tym precyzyjnym ustawieniem problemy miewałem głównie dlatego, że gra nie ma zaimplementowanego ruchu w bok („strafe"), mimo iż zastosowano tu, znaną z gier FPP, standardową kombinację klawiszy i ruchów myszą. Wersja, w którą grałem była jeszcze na takim etapie produkcji, że od czasu do czasu miała tendencję do zacinania się i wieszania, jednakże te drobne usterki na pewno zostaną wyeliminowane. **Blood Omen 2** jest niewątpliwie w największym stopniu skierowany do miłośników serii – wydarzenia tu rozegrane dzieją się między oryginalnym „Omenem" a pierwszą częścią przygód Raziela, „pożeracza dusz". Niemniej jednak być może i pozostali fani zręcznościówek znajdą w niej coś dla siebie. ❑



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

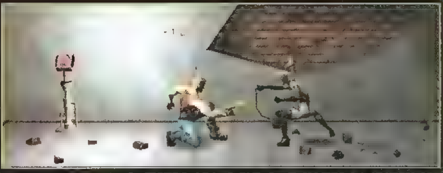
DATA WYDANIA
CZERWIEC 2002
http://www.3drealms.com

DUKE WSKAKUJE NA PLATFORMĘ

Maciej Jasiński

Stało się! Po tylu latach ludzie z **3D Realms** w końcu przywrócili do życia jednego z moich ulubionych bohaterów gier komputerowych. Duke Nukem powraca do swoich korzeni oraz gatunku platformówek i będzie to chyba jedna z najlepszych gier tego gatunku spośród wydanych w ostatnich latach.

Większość postać Duke'a Nukema kojarzy przede wszystkim z trzecim wymiarem i grą FPP, która kilka lat temu podbiła serca milionów ludzi na całym świecie. ***Duke Nukem 3D*** oszałamiał wówczas swoją grafiką, ale przede wszystkim interaktywnością (mogłeś wyżyć się na wielu sprzętach) i niesamowitym humorem. Do dzisiaj powiedzonka głównego bohatera funkcjonują w języku graczy. ***Duke Nukem 3D*** stał się legendą, produkcją którą będzie się pamiętać nawet za dziesięć lat. Nie dziwi zatem fakt, że niemal od razu programiści z **3D Realms** zabrali się za tworzenie kontynuacji, mającej nosić tytuł ***Duke Nukem Forever***. Od pierwszych zapowiedzi minęło już ponad pięć lat i nic nie wskazuje abyśmy byli bliżej premiery owej produkcji niż wtedy. Złośliwi gracze tworzą nawet w sieci ranking – „co będzie wcześniej niż Duke Nukem Forever".

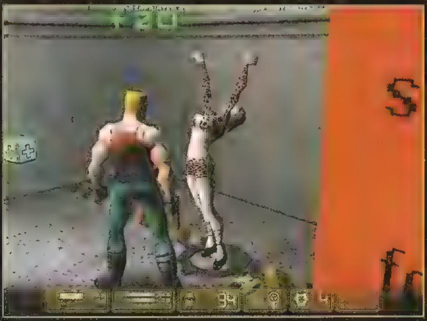


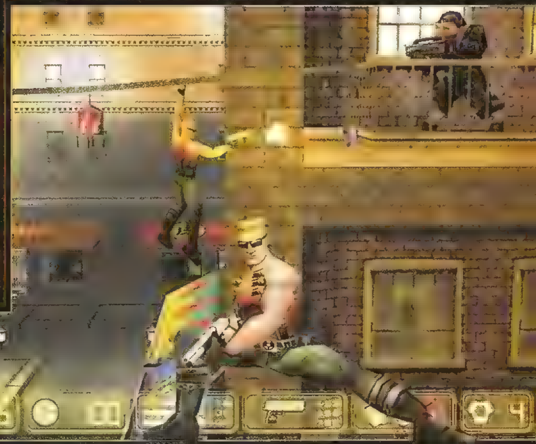
Prawdopodobnie jednak **3D Realms** przygotowuje już jakąś akcję promocyjną i zamierza przypomnieć graczom postać Duke'a. Inaczej bowiem nie można wytłumaczyć faktu, że producenci postanowili umieścić swego bohatera w platformówce. Tym samym Duke Nukem powrócił do swego debiutu, bowiem światową karierę zaczynał właśnie w grach platformowych, dopiero później trafił do trzeciego wymiaru.

Pierwszy kontakt z **Duke Nukem: Manhattan Project** przywołał u mnie miłe wspomnienia młodzieńczych lat, kiedy to zagrywałem się ***Prince of Persia***, ***H.E.R.O.***, a przede wszystkim ***Flashback***. Produkcja **3D Realms** zawiera wszystkie najlepsze elementy wspomnianych tytułów. Nie sądziłem nigdy, że po tylu latach ktoś zabierze się jeszcze za platformówki, a tym bardziej, że stworzy dzieło tak ciekawe i grywalne.

Wersja **Duke Nukem: Manhattan Project**, którą otrzymaliśmy do przetestowania, zawiera jedynie kilka pierwszych poziomów. Jednak już na tej podstawie moż-

BOMB DIFFUSED
+20



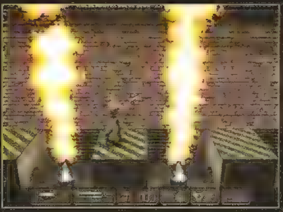


na stwierdzić, że ludzie z **3D Realms** bardzo fachowo podeszli do eksperymentu wskrzeszania gatunku platformówek. Mamy zatem w grze głównego bohatera, który samotnie przemierza Nowy Jork oraz spotyka po drodze całą masę obcych (w postaci chociażby świnioglin, czy też kosmitek z biczami). Łącznie ma być aż 25 różnych przeciwników, którzy będą się różnili inteligencją, posiadaną bronią oraz rodzajem działania. Do samoobrony będziesz miał 9 typów broni pojawiających się w większości w ***Duke Nukem 3D***. Będzie zatem dobrze znana dubeltówka czy granatnik rakietowy, a także zupełnie nowe działo pulsowe. Każdy rodzaj broni wymaga oczywiście odpowiedniej amunicji (znajdziesz ją chociażby przy ciałach wrogów lub w skrzyniach, które można niszczyć), a ich przełączanie następuje w podobny sposób, jak w grach FPP (klawisze od 1 do 9). Także gadżety, które znajdziesz po drodze nie uległy znacznej zmianie w porównaniu z ***Duke Nukem 3D***. Zestawy medyczne, „atomowe życie" a przede wszystkim służący do latania jetpack – wszystko to pomoże Tobie w walce z obcymi. Nie mogło oczywiście zabraknąć więzionych przez kosmitów kobiet o kształtach modelek, które są zawsze bardzo wdzięczne Duke'owi za uratowanie. Co ważne główny bohater nie stracił również swego ciężkiego dowcipu i co pewien czas wygłasza jakieś zabawne komentarze.

Schemat gry jest niemal klasyczny dla platformówek. Skaczesz, strzelasz, poszukujesz ukrytych miejsc oraz kluczy otwierających przejścia. Główny bohater ma całkiem niezłe możliwości wybijania się w górę, ale w niektórych miejscach będzie musiał skorzystać także z wind czy wentylatorów, które wypychają w górę z dużą mocą powietrze. Nie będziesz się tutaj ograniczał do chodzenia tylko po otwartej przestrzeni, co pewien czas pojawią się bowiem drzwi, przez które przedostaniesz się do wnętrza budynku.

Od strony graficznej **Duke Nukem: Manhattan Project** prezentuje się całkiem dobrze. Wykonanie pojawiających się w grze obiektów, postaci czy wybuchów, jest na naprawdę wysokim poziomie. W grze ma się pojawić osiem różnych obszarów Nowego Jorku (chociażby Chinatown), które będą się różniły kolorystyką i scenografią. Co więcej ludzie z **3D Realms** zastosowali dosyć nietypowy jak na platformówki system zmiany ustawienia kamery. Czasami widzisz zatem głównego bohatera bardzo oddalonego, w innej części poziomu na maksymalnym zbliżeniu. Zmienia się kierunek poruszania się postaci i miejscami Duke może również przemieszczać się na boki. Także ty w dowolnym momencie możesz dokonywać zbliżeń ekranu. Muszę przy okazji zaznaczyć, że pomimo tej ruchomej kamery ani razu nie straciłem orientacji w grze. Miał na wpływ także bardzo uproszczony system obsługi, który ogranicza się zaledwie do kilku klawiszy i ich kombinacji (chociażby uruchamianie urządzeń to po prostu stanięcie przy nich i wciśnięcie strzałki do przodu).

...Nie mogło oczywiście zabraknąć więzionych przez kosmitów kobiet o kształtach modelek, które są zawsze bardzo wdzięczne Duke'owi za uratowanie...



Duke Nukem: Manhattan Project ma szanse na chociaż chwilowe odrodzenie gatunku platformówek. Nie jest to jednak ta gra, którą **3D Realms** obiecuje zrobić już od kilku lat. Mroczne widmo ***Duke Nukem Forever*** zdaje się nadal nie nabierać żadnych realnych kształtów (ostatnie dane mówią o gwiazdce 2002 roku), dlatego też miłośnicy Duka będą musieli tymczasowo zadowolić się inną produkcją. Zgodnie zresztą z pewnym staropolskim przysłowiem „Lepszy Duke Nukem: Manhattan Project na kompie niż Duke Nukem Forever na dachu". ☐

WARCRAFT 3: REIGN

POWRÓT NA ZNAJOME WŁOŚCI

DATA WYDANIA
CZERWIEC 2002
http://www.blizzard.com/

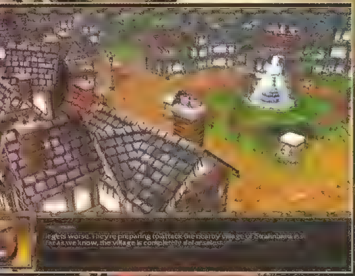
Do tej pory dużo już powiedziano o trybie wieloosobowym w **Warcraft 3**, ale wszyscy z zapartym tchem czekali na pierwszą odsłonę ukazująca możliwości singleplayera. Jeszcze rok temu wydawało się, że **Reign of Chaos** bliższe będzie naturą grze role-playing z domieszką strategii. Rzeczywistość okazała się zupełnie inna, i choć **Warcraft 3** posiada posmak gry rpg, to jednak nadal będzie to głównie konwencjonalny ertees w starym, dobrym stylu.

Odłóżmy na bok ciągoty ku roztrząsaniu czy dochowanie wierności kanonowi gatunku wyjdzie tej grze na dobre, czy złe, gdyż i tak w tej kwestii niewątpliwie pojawi się tyle samo opinii, co i graczy. O wiele ważniejsze z punktu widzenia odbiorcy będzie to, co gra ma do zaoferowania i czym jest w stanie zaskoczyć stęsknionych fanów ***Warcrafta***. W trybie kampanii dla pojedynczego gracza w kolejce do wykonania czekają na Ciebie trzydzieści dwie misje, plus zintegrowany z fabułą tutorial. Co istotne, podział kampanii na cztery dostępne rasy jest narzucony z góry – kolejności odwrócić się nie da. Jest to, trzeba przyznać, mocno kontrowersyjne posunięcie ze strony **Blizzarda**. Niejeden gracz zgrzytnie zębami widząc, że wpierw każe mu się brnąć przez misje „ludzkie", by następnie mógł on objąć dowództwo nad innymi rasami. Osobiście ja także wolałem rozwiązanie z drugiej części ***Warcrafta***, kiedy to już na starcie gry obierało się rasę z dwóch wtedy obecnych. Bill Roper tłumaczył takie pociągnięcie dążeniem producentów do osiągnięcia spójności fabuły, bowiem dopiero ukończenie wszystkich misji dla wszystkich ras, opowiedzianych w takiej a nie innej kolejności, pozwoli Ci w pełni zrozumieć rozwój wszelkich wątków opowieści. Pozostaje nam mieć nadzieję, że fabuła będzie na tyle wciągająca, by zrekompensować to, jakże autorytarne, podejście twórców. Całość rozgrywki ma w założeniu zająć Ci około czterdziestu godzin gry, z czego pół godziny przeznaczone jest na filmowe przerywniki w trakcie i między misjami.

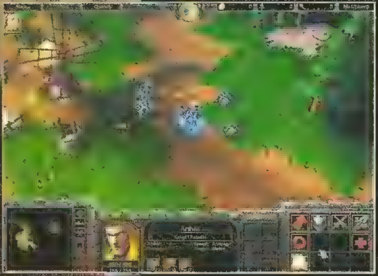
Przed rozpoczęciem rozgrywki zaczynasz od wpisania własnego profilu, co jest o tyle ważne, że w ten sposób kilku graczy może na zmianę korzystać z tej samej kopii gry nie wchodząc sobie jednocześnie w drogę. Następnie wybierasz poziom trudności z trzech dostępnych, z tym, że jeśli po jakimś czasie natrafisz na zbyt wymagający etap, to możesz swobodnie poziom trudności zmniejszyć. Rozwiązanie to zareklamowano jako rewolucyjne, choć tak naprawdę to podobny manewr zastosowali chociażby twórcy recenzowanego w tym numerze erteesa ***Army Men: RTS***.

...Warto ponadto nadmienić, że na wypadek śmierci bohatera, możesz go wskrzesić...

W trakcie wypełniania misji Twoje zadania będą się dzielić na typowo erteesowe, jak i rpg-podobne. Skoncentrujmy się w pierwszej kolejności na tych drugich. Zbliżenie się do gier role-playing wynika głównie z dwóch czynników: z obecności jednostek heroicznych, oraz ze zmniejszenia liczebności Twojej armii. Herosi są w **Warcraft 3** motorem napędowym akcji i najpotężniejszymi jednostkami na ekranie. Są to ponadto jedyne jednostki, które w trakcie kampanii nabierają doświadczenia: wejście na wyższy poziom

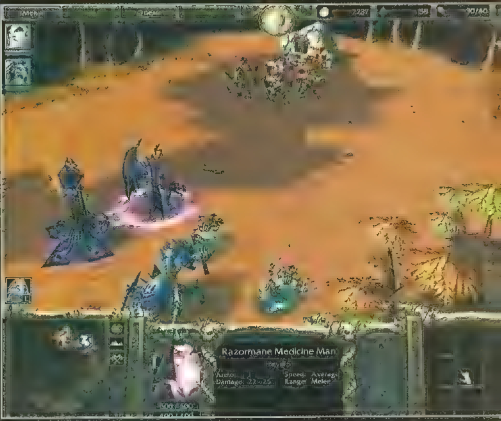


gets worse. They're preparing to attack the nearby village of Strahnbrad. As far as we know, the village is completely defenseless.



OF CHAOS

baRTeS

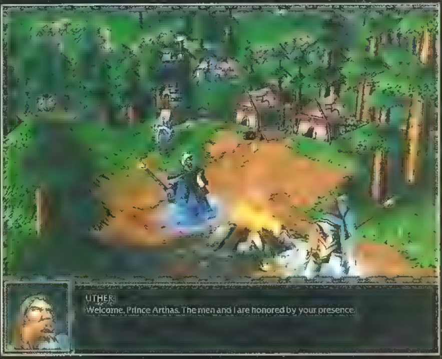


każdorazowo wiąże się z ulepszeniem jednej ze specjalnych zdolności (dzięki nim wszystkie jednostki lepiej strzelają, mają lepszy pancerz, szybciej goją rany itd.). Podczas testów beta zmieniono sposób podnoszenia owych zdolności. Początkowo gracz miał wolną rękę w doskonaleniu umiejętności, ale realia pokazały, że zbyt szybko można było rozwinąć jedną z nich, przez co jednostki były wkrótce po rozpoczęciu gry zbyt silne pod wybranym względem. Dlatego też obecnie należy mieć dwie umiejętności na równym poziomie, by móc dalej doskonalić jedną z nich – w ten sposób rozwój postaci następuje w sposób bardziej zbalansowany. Poza specjalnymi umiejętnościami, herosi mogą też zbierać magiczne przedmioty. Warto ponadto nadmienić, że na wypadek śmierci bohatera, możesz go wskrzesić, ale pod warunkiem, że wcześniej wybudowałeś kaplicę. Z grami role-playing **Warcrafta 3** łączy jeszcze obecność zarówno zadań głównych (te muszą zostać wykonane) jaki i pobocznych (opcjonalne). W misjach rpg-podobnych zdarza się czasem i tak, że w ogóle nie trzeba sobie zaprzątać głowy zbieraniem zasobów. Po prostu wysyłasz drużynę swoich wojów na spotkanie nieprzyjaciela i całość misji polega wyłącznie na prowadzeniu walki zbrojnej. W misjach tego typu zapewne nie będziesz się martwić limitem jednostek (maksymalnie 90), ale przy powrocie do zadań znanych z erteesów, ograniczenie to wymaga rozsądnego budowania armii.

Najmniej nowości w stosunku do swych poprzedniczek **Warcraft 3** oferuje w misjach typowych dla strategii czasu rzeczywistego. Pod tym względem postawiono na sprawdzone schematy z ***Warcraft 2*** i moim zdaniem jest to podejście jak najbardziej rozsądne. Zarówno miłośnicy **Warcrafta** jak i zatwardziali erteesowcy momentalnie poczują się w zorganizowanej przez siebie bazie jak w domu. Zmianie nie uległ ani sposób budowania, ani też możliwości upgrade'u danej struktury. Znajdziesz tutaj wszelkie znane z poprzedniczek **Reign of Chaos** budynki z tym, że budowle te są oczywiście teraz o niebo piękniejsze. Tak jak to miało miejsce uprzednio, chłopi zajmują się budowaniem i wydobyciem surowców. W tym miejscu nadmienić wypada dwie sprawy: po pierwsze, współpracować przy budowie mogą jedynie chłopi w rasie ludzkiej, po drugie mapy posiadają tylko dwa rodzaje surowców: złoto i drewno. Najwyraźniej zrezygnowano z ropy naftowej, przynajmniej nie widać jej było na planszach, które Bill Roper nam pokazał. Nic też panowie z **Blizzarda** o tym surowcu nie wspominali, więc wygląda na to, że będziemy się musieli obejść bez floty. A szkoda! Nowinka dotycząca chłopów to możliwość powołania ich pod broń na czas ataku wroga. Zaniechanie czynienia chłopów całkowicie bezbronnymi (tak samo było między innymi w ***Star Wars Galactic Battlegrounds***) to opcja godna pochwały – pamiętam, że zawsze żal mi było tych niewinnych ludków, którzy niemiłosiernie obrywali nawet od najsłabszych zbrojnych jednostek.

Graficznie **Warcraft 3** prezentuje się naprawdę znakomicie i śmiało konkurować będzie mógł z najefektowniejszymi tytułami na rynku. Miasta tętnią życiem, budynki zachwycają urodą, magiczne zaklęcia łączą się z fantastycznymi efektami specjalnymi. Grę nadal obserwujemy w rzucie izometrycznym, z tym że w **Warcraft 3** jest on pseudo trójwymiarowy. Kamery obracać nie możesz, jedyne na co pozwala Ci program, to przybliżenie, choć jest to funkcja niezbyt praktyczna – przy takim widoku prowadzenie bitwy jest raczej mało wygodne. Graczom narcystycznie nastawionym do życia udostępniono opcję zapisu i powtórki danej misji – replay możesz potem wysłać znajomym mailem by pochwalić się swoimi dokonaniami. Oprawie dźwiękowej zarzucić zbyt wiele nie wypada, może poza tym, że sekwencje wygłaszane przez bohaterów nie zawsze zgadzają się z napisami u dołu ekranu. Komu nie spodoba się muzyka, ten może dzięki edytorowi podłożyć swoją własną (pliki mp3).

Edytor poziomów pozwala nadto od podstaw tworzyć własne mapy, lub też modyfikować te wcześniej już dostępne. Poza kampanią zagrasz jeszcze w trybie potyczki, gdzie możesz porównać swe umiejętności z kilkoma komputerowymi oponentami równocześnie. Gra ukaże się w czerwcu, będzie w pełni zlokalizowana przez **CD Projekt** i już teraz stwierdzić mogę, że będzie to zapewne bardzo mocny tytuł, a kto wie, może nawet hit z prawdziwego zdarzenia. ❑



UTHER:
Welcome, Prince Arthas. The men and I are honored by your presence.

PIERWSZA OFICJALNA PREZENTACJA WARCRAFTA 3

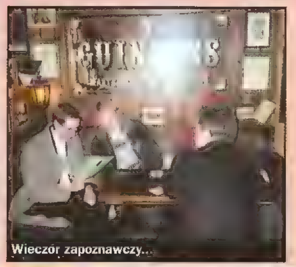
Ostatni dzień w podziemiu

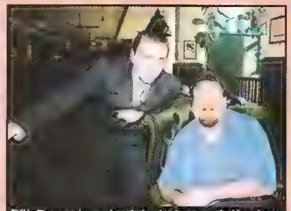
Cztery lata produkcji, z czego ostatnie dwa połączone z pełną rozmachu kampanią reklamową, to wystarczająca ilość czasu, by zdążyć się zniecierpliwić czekaniem na *Warcrafta 3*, a równocześnie jeszcze baczniej go wypatrywać. Gdy więc na 22 kwietnia Blizzard zapowiedział pierwszą oficjalną prezentację trybu singleplayer, nie mogło tam za nic w świecie zabraknąć Świata Gier Komputerowych. Tak oto, pełen nadziei i oczekiwań, wylądowałem we Frankfurcie.

Wśród kilkudziesięciu dziennikarzy z Europy znalazło się kilku przedstawicieli z Polski. Wszyscy prezentowaliśmy zbliżony poziom napięcia w oczekiwaniu na najnowsze dzieło Blizzarda, ale nim dane nam było ujrzeć, co też Amerykanie mają nam do pokazania, obudził się w nas duch sportowej rywalizacji. Fakt, w *UT* ani w *Starcrafta* pograć się nie dało, więc w lobby hotelowym rozegraliśmy branżowe mistrzostwa w bilarda. Spieszę z zapewnieniem, że honoru ŚGK nie splamiłem, choć nie obyło się bez wpadki. Zbytnio rozochocony uprzednimi sukcesami, postanowiłem podczas jednej z partii pokazać zagrywkę *á la* Jimmy White i skończyło się to wbiciem czarnej bili nie do tej łuzy co trzeba.

Złapać Ropera

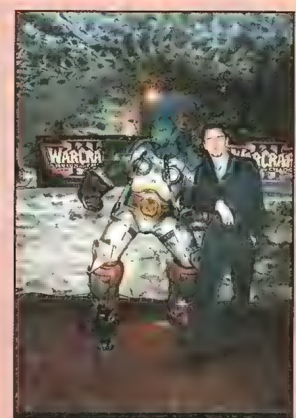
Jednak nie bile były mi w głowie następnego dnia rano, lecz Bill. Bill Roper. Miałem obawy, że nie uda mi się z nim w ogóle porozmawiać (napięty harmonogram!), na szczęście „rzutem na taśmę" udało się zorganizować krótki wywiad jeszcze przed oficjalną prezentacją gry – około godziny dziewiątej rano. Wstanie z łóżka o tak haniebnie wczesnej porze, po właściwie spędzonym wieczorku zapoznawczym, nie należało do łatwych zadań. Niemniej jednak, swego ciężkiego questa wypełniłem jak należy, a i punkty doświadczenia uzyskałem: Roper nie tylko ochoczo odpowiadał na moje pytania, napisał też dedykację specjalnie dla fanów ŚGK. Ogółem to bardzo miły gość, któremu uśmiech towarzyszy niemal bezustannie.


Wieczór zapoznawczy...


Bill Roper to człowiek, którego ciężko jest złapać. Mnie się udało!

Fatum Billa Gatesa

Jedyny moment, gdy Roperowi raczej nie skoro było do śmiechu, nastąpił wtedy, gdy jego imiennik, Bill G., dopadł go widmem najnowszego dzieła Microsoftu, czyli Windowsem XP. Krótko mówiąc, prezentacja rozpoczęła się od całkowitego zawieszenia się firmowego laptopa. Szczęśliwie, sytuacja została w miarę szybko opanowana i reszta prezentacji minęła już bez usterek. Gdy po jej skończeniu udaliśmy się na krótką przerwę, opuszczając na chwilę ruiny zamku (impreza tam się odbywała), opinie "na świeżo" na temat *Warcrafta 3* były podzielone. Jedni narzekali na brak oryginalności, drudzy zachwycali się urodą gry i utrzymaniem klimatu z poprzednich części. Ja tymczasem zastanawiałem się, co by było, gdybym w drodze powrotnej zabrał ze sobą śliczny model orka, ale owe ambitne plany porzuciłem zdając sobie sprawę, że nijak by się go nie dało przewieźć przez granicę.


Ten ork z pewnością wyglądałby nieźle w naszej redakcji. Szkoda, że nie dało się go wnieść do samolotu jako bagaż podręczny.

Gady-Gadu

Czasu na rozmyślania nie pozostawiono nam wiele, oto bowiem rozpoczęła się nieoficjalna część konferencji, a jej najmocniejszy akcent stanowił pokaz tańców z wężami, chodzenia po szkle i połykania ognia w wykonaniu tajemniczej Cary. Doznań było mnóstwo, a stały się one udziałem zwłaszcza tych dziennikarzy, którzy mieli zaszczyt połechtać wijące się, obślizłe stworzenia. Jeden z waszmościów o mało co nie zemdlał z wrazenia, gdy na jego szyi zawisły trzy potężne gady, a tu jeszcze Cara wręczyła mu dwa następne do ręki. Już po pokazie zachęcano mnie do pozowania do pamiątkowego zdjęcia z kompanem w postaci jednego z węży, jednak grzecznie podziękowałem i czym prędzej czmychnęliśmy na lotnisko, nim nasi mili gospodarze zdążyli wpaść na jakiś bardziej szalony pomysł. W końcu ktoś ten tekst napisać musiał, a dobry redaktor to żywy redaktor. ❐

Przed prezentacją Bill stoczył pojedynek z Windows.

Prezentacja. Część nieoficjalna.

„Zapewniam, że gra ta wciągnie każdego, kto po nią sięgnie."

Wywiad z Billem Roperem, zastępcą szefa oddziału Blizzard North

***Warcraft 2* niejednemu graczowi wykradł wiele tygodni z życiorysu. Czy jesteś w stanie nam obiecać, że trzecia część gry będzie równie wciągająca?**

Wydaje mi się, że tak. W trakcie beta testów zebraliśmy mnóstwo cennych informacji i uwag od zatwardziałych fanów serii, ogólnie ich reakcje były nad wyraz pozytywne. O poziomie gry niech świadczy fakt, że niektórzy z ludzi pracujących nad projektem od czterech lat, nadal przychodzą do biura wcześniej, a także zostają po pracy, żeby jeszcze odrobinę w *Warcrafta 3* pograć. Uważam, że zarówno miłośnicy serii, jak i fani gier strategicznych w szerszym sensie powinni być zadowoleni z naszego produktu.

Którą z ras najbardziej lubisz?

Naturalnie moją ulubioną rasą są Orki, a to z kilku bardzo osobistych względów. Przy produkcji oryginalnego *Warcrafta* wiele pomysłów dotyczących tej rasy było moim dziełem. Ponadto to ja podkładałem pod nich głos. Nie zmienia to jednak faktu, że każda z ras ma coś unikatowego do zaoferowania zarówno pod względem fabuły, jak i stylu gry.

Część graczy uważa, że *Starcraft* oferuje najciekawszy i najlepiej dopracowany tryb sieciowy wśród gier strategicznych. Czy w związku z powyższym *Warcraft 3* ma szansę z tą grą się zrównać?

Od razu zaznaczmy, że obie gry bardzo się od siebie różnią. *Starcraft* nastawiony jest na masową produkcję jednostek, natomiast *Warcraft* opiera się na właściwym wykorzystaniu mniejszej ilości, za to zdecydowanie silniejszych postaci. Natomiast jeśli chodzi o aspekt sieciowy, to ulepszenia dotyczą głównie sposobu, w jaki możemy służyć społeczności sieciowej. Po pierwsze, ustawienia rankingu są o wiele dokładniejsze...

...mówisz oczywiście o systemie drabinkowym („ladder system")?

Tak, to jest system drabinkowy, ale awansowanie w nim odbywa się w zasadzie tak jak w grach rpg, to znaczy: im więcej grasz, tym wyższy poziom uzyskasz. W *Starcrafcie* trudno było dogonić tych najlepszych, co mogło być dla niektórych graczy frustrującym doświadczeniem. Zresztą niektórzy oszuści zakładali sobie fałszywe konta, przeciw którym potem występowali. W ten sposób nabijali sobie konto zwycięstw, by jak najprędzej znaleźć się wśród najlepszych. W *Warcrafcie 3* chcemy, byś koncentrował się na samodoskonaleniu się, a nie na wiecznym porównywaniu z innymi. Ponadto użyteczną funkcją okazuje się system „anonimowej konfrontacji" – tutaj Battle.net wyszukuje dla Ciebie partnera, o którym nie wiesz zupełnie nic, a który z założenia powinien być mniej więcej na Twoim poziomie.

Napomknąłeś już o kwestii oszukiwania sieciowego. Jakie zabezpieczenia przeciw „cheaterom" zastosowaliście w *Warcrafcie 3*?

Chcemy zastosować wiele różnych chwytów przeciw oszustom, tak aby nieuczciwi gracze zdawali sobie sprawę z dużego ryzyka, jakie podejmują. Jedną z funkcji jest zapisywanie gry: możesz więc nagrać stan rozgrywki i wysłać „save'a" mailem na grupę dyskusyjną. W trakcie powtórki oglądać będzie można obie strony potyczki, jeśli więc będzie wyraźnie widać, że przeciwnik zbyt szybko wyprodukował masę jednostek, albo zrobił coś w podobnym stylu, to jego konto zostanie zablokowane. Mamy też inne narzędzia do walki z oszustami – dzięki nim zakaz gry otrzymało do tej pory około 20 tysięcy graczy. Nasza polityka w skrócie brzmi: „Jeśli oszukujesz, to wiedz, że my Cię na naszym serwerze nie chcemy".

W imieniu polskich graczy, narzekających na prędkość połączenia z serwerem Battle.net, chciałbym Cię spytać, czy Blizzard planuje postawić nowy serwer gdzieś w Europie Środkowej?

Hmm... europejski serwer jest bodajże w Szwecji... A tak w ogóle, to mamy trzy serwery: amerykański, europejski i azjatycki. Ciągle próbujemy nowych rozwiązań, serwery są czasem przesuwane z miejsca na miejsce w poszukiwaniu lepszego połączenia sieciowego. Taki proces przechodził między innymi nasz amerykański serwer. Nawiasem mówiąc, postawienie go w danym kraju wcale nie musi oznaczać, że połączenie internetowe będzie lepsze. Jeszcze jest przecież kwestia wydajności usług operatora sieci w tym kraju. Tak czy inaczej, cały czas coś poprawiamy, ulepszamy i kombinujemy, by każdemu graczowi na całym świecie grało się w miarę wygodnie. Ponadto mieliśmy też problemy z hakerami podpinającymi się pod nasze serwery, co znacznie zwalniało pracę tych urządzeń.

Zostawmy na chwilę *Warcrafta* i porozmawiajmy o *Starcrafcie*. Czy planujecie do tej gry jakieś rozwinięcie, może pakiet rozszerzający albo, jeszcze lepiej, sequel?

Cóż, na pewno nie będziemy robić pakietu rozszerzającego, prędzej już zdecydujemy się na drugą część tego tytułu. Problem jednak tkwi w tym, że w tej chwili, mając tyle licencji w ręku, moglibyśmy teoretycznie od razu przystąpić do realizacji pięciu albo nawet sześciu nowych projektów...

To dlaczego tak nie zrobicie? Gracze byliby zachwyceni!

(śmiech) Wiem, wiem, że by byli. Jednak z naszej strony pojawia się jedno poważne ograniczenie. Mianowicie bardzo uważnie selekcjonujemy nowych współpracowników, poszukując głównie prawdziwych entuzjastów gier. Proces doboru nowych pracowników jest niesamowicie długi i skomplikowany, dlatego też ciężko by było w tej chwili znaleźć aż pięć-sześć równie dobrych teamów deweloperskich. Ponadto weź pod uwagę kwestie zarządzania, czy marketingu. Po prostu nie bylibyśmy w stanie wystarczająco skoncentrować się na każdym z projektów, a to nie jest naszą polityką. My wolimy tworzyć mniejszą ilość, za to bardzo dobrych produktów.

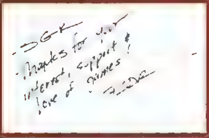
Na zakończenie wyobraźmy sobie kogoś, kto nigdy nie widział *Warcrafta* i niespecjalnie lubi erteesy. Jak byś zarekomendował *Warcrafta 3* takiej właśnie osobie?

Zacznijmy od tego, że w *Warcrafta* można się powolutku wdrożyć, głównie przez bardzo dobry tutorial. A potem? Cóż, uwagę powinna przyciągnąć fabuła – *Warcraft 3* kładzie naprawdę duży nacisk na konsekwentny rozwój akcji. Stąd właśnie koncentracja na mniejszej ilości bardziej charakterystycznych jednostek, ich rozwoju, wypełnianiu questów pobocznych, itd. Właściwie są to elementy rodem z gier role-playing i to jest jeden z powodów, które powinny do *Warcrafta 3* przyciągnąć rzesze miłośników innych gatunków gier. To oczywiście nie wszystko, ale zapewniam, że gra ta wciągnie każdego, kto po nią sięgnie.

Wielkie dzięki za wywiad. Czy chciałbyś coś przekazać czytelnikom ŚGK?

Oczywiście, masz długopis?

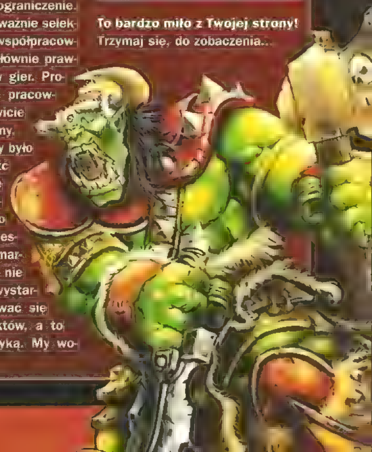
(Bill Roper dobył pióra i napisał Wam, drodzy czytelnicy, taką oto dedykację: *„ŚGK: dziękuję za Wasze zainteresowanie, wsparcie i miłość do gier – Bill Roper"*).



- SGK –
Thanks for your
interest, support &
love of games!

To bardzo miło z Twojej strony!

Trzymaj się, do zobaczenia...



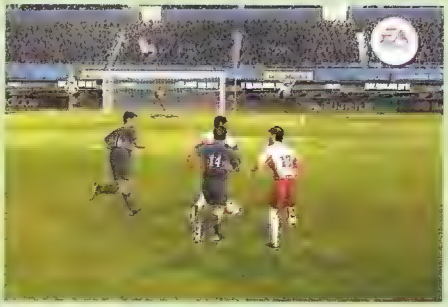
NA WIRTUALNEJ MURAWIE

2002 FIFA WORLD CUP

Boiska pełne gwiazd

Nadzieje związane z występem polskiej reprezentacji na mistrzostwach świata w piłce nożnej są ogromne, choć realistycznie patrząc Polacy mają niewielkie szanse na wyjście ze swojej grupy. Zwłaszcza jeśli zdarzyło im się słyszeć żałosny „hymn" reprezentacji utrzymany w discopolowym klimacie. Z dyskotekowych rytmów w tle zrezygnowali za to nareszcie twórcy serii *FIFA*, za podkład tym razem biorąc utwory orkiestrowe. Wyszło to grze na dobre, choć przy całej jej oszałamiającej oprawie trzeba powiedzieć jedno: 2002 FIFA World Cup nie jest aż tak dobra, jak można było się spodziewać.

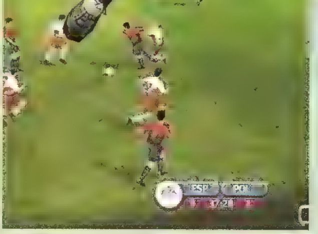
Manjak



W dwuszeregu zbiórka

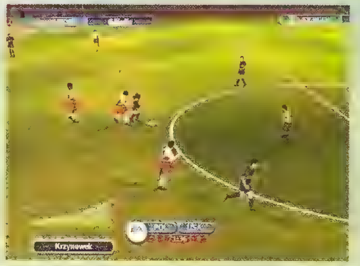
Nietrudno zgadnąć, że esencję gry stanowią mecze, jakie odbędą się w ramach Pucharu Świata w Piłce Nożnej. Do Twojej dyspozycji oddano wszystkie drużyny, które zakwalifikowały się do finałów w Japonii i Korei wraz z faktycznym terminarzem spotkań oraz ich umiejscowieniem. Wiernie odzwierciedlono zarówno wygląd stadionów (tak przynajmniej sądzę, bo na żywo koreańskich boisk nie miałem okazji obejrzeć), jak i składy drużyn – gwarantuje to licencja federacji piłkarskiej FIFA. Specjaliści od reklamy z **Electronic Arts** przekonują także, iż występujący w grze piłkarze podobni są do swych pierwowzorów tak pod względem wzrostu, jak i wyglądu twarzy, co jest prawdą tylko po części. Mianowicie tej części, która dotyczy futbolowych sław: taki Raul czy Beckham w rzeczy samej są do siebie nawet podobni, ale już malowany Polak z Czarnego Kontynentu, aktualnie zamieszkujący w Grecji, przypomina swój komputerowy wizerunek tylko na tyle, na ile wszyscy Murzyni są do siebie podobni. Podobnie rzecz ma się z innymi Polakami, a najbardziej poszkodowany jest chyba Jurek Dudek, straszący z ekranu twarzą nieogolonego wampira Lestata.

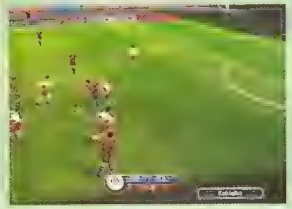
Rozpoczynając zabawę gracz może zdecydować się na pojedynek towarzyski, dobry jako rozgrzewka, albo od razu przystąpić do finałowych zmagań PŚ dowolnie wybraną drużyną. Alternatywnie, można zagrać po sieci. To wszystko, jeśli chodzi o tryby rozgrywki – zabrakło tu jakiegokolwiek treningu czy znanej z ***FIFA 98: Road To World Cup*** nostalgicznej podróży w przeszłość, poprzez finałowe mecze wszystkich zawodów w historii. Jedyne co można osiągnąć wygrywając puchar na kolejnych poziomach trudności to dostęp do drużyn gwiazd, a i to nie zawsze – na poziomie Beginner zwycięstwo Polską dało mi możliwość zagrania najlepszymi piłkarzami europejskimi w trybie Friendly (ale radocha, nie ma co, na dwa razy najwyżej), ale już trzykrotne zwycięstwo różnymi drużynami na Amateur nie dało mi nic. Sporo można natomiast osiągnąć manipulując ustawieniami gry, a zwłaszcza jej poziomami trudności: zostały one dobrane w taki sposób, że na najłatwiejszym poradzi sobie nawet dziecko, na najtrudniejszym może jakiś dwudziestopalczasty Supermen, a środkowe są dla tych, którzy w miarę intensywnego grania rozwijać będą swe umiejętności.



Pucharowe zagrania

Każda gra z serii ***FIFA*** wprowadza jakieś modyfikacje w stosunku do poprzedniej edycji i nie inaczej





jest w tym przypadku. Pomijając już oczywiste ulepszenia w oprawie audiowizualnej (orkiestrowe wstawki muzyczne, płynniejsza animacja zawodników) do najistotniejszych należy wprowadzenie specjalnych zdolności gwiazd. Piłkarza-gwiazdę rozpoznaje się po symbolu przy nazwisku i jest on szczególnie przydatny podczas meczu, gdyż czasem wykonuje swoje popisowe zagranie: a to arcycelnie strzeli z niemożliwej zdawałoby się pozycji w światło bramki, a to przyspieszy tak, że nikt go nie będzie w stanie doścignąć, może też w szczególnie wyrafinowany sposób podać piłkę albo wślizgnąć się pod nogi rywala. Oczywiście, nie wszystko naraz – każdy z piłkarzy ma jakąś specjalizację, choć są tacy, co mają i po dwie, na przykład supersprint i ekstracelność. Nie ma przy tym mowy, abyś przegapił zagranie specjalne takiego mistrza – wykorzystanie umiejętności następuje co prawda automatycznie, ale towarzyszy mu charakterystyczny odgłos i efekt „rozmycia" piłkarza lub piłki.

Pojawiły się także nowe zagrania, a także, co istotne, możliwość zaplanowania sposobu uderzenia piłki z wyprzedzeniem, gry jest ona jeszcze w powietrzu. Szczególnie efektowne – by nie rzec „efekciarskie" – jest żonglowanie piłką: zawodnik może ją podbijać stopami lub kolanem, ale skuteczne opanowanie tego tricku jest sztuką wyjątkowo trudną – jak w życiu. I jak w życiu, raczej mało przydatną. Bardzo za to pomocne okazuje się zagranie „na dwóch", uzyskiwane przez naciśnięcie spacji – jeden zawodnik podaje do drugiego, który oddaje mu piłkę gdy ten pierwszy znajdzie się w dogodnej sytuacji, czyli na przykład obiegnie obrońcę. Tutaj sztuczna inteligencja kompute-

POL
MEX
Krzynowek

POLSKA REPREZENTACJA, ZDANIEM TWÓRCÓW CHAMPIONSHIP MANAGER

Skład polskiej reprezentacji jest już znany, odpowiada mu też skład z gry *2002 FIFA World Cup*. A jak do tego ma się rzeczywistość innej doskonałej gry piłkarskiej, *Championship Manager sezon 01/02*? Tu większość kadrowiczów (Świerczewski, Bąk, Olisadebe, Koźmiński) tylko marzy, aby chociażby zasiąść na ławce rezerwowych.

Gdyby brać pod uwagę umiejętności zawodników z gry komputerowej i ich formę, na mistrzostwa pojechałby zupełnie inny skład (może poza bramkarzami), uzupełniony o wielu młodych zawodników i bazujący głównie na piłkarzach z polskich zespołów. Poniżej prezentujemy trzydziestkę, która z pewnością zdobyłaby mistrzostwo świata w piłce nożnej w *Championship Manager sezon 01/02*. Niestety w rzeczywistości na boiskach Japonii i Korei, nie będzie to takie łatwe, jak na ekranie monitora.

BRAMKARZE:	FORMACJA OBRONNA:	LINIA POMOCY:	NAPASTNICY:
● Radosław Majdan	● Tomasz Kłos	● Radosław Kałużny	● Emmanuel Olisadebe
● Jerzy Dudek	● Tomasz Wałdoch	● Mirosław Szymkowiak	● Łukasz Mierzejewski
● Jakub Wierzchowski	● Tomasz Rząsa	● Mariusz Piekarski	● Paweł Brożek
● Adam Matysek	● Tomasz Kos	● Grzegorz Pater	● Bartosz Ława
● Marcin Ludwikowski	● Mariusz Pawlak	● Paweł Kaczorowski	● Arkadiusz Bąk
	● Kazimierz Moskal	● Kamil Kosowski	● Marcin Harasimowicz
	● Marcin Baszczyński	● Sergiusz Wiechowski	● Tomasz Frankowski
	● Marek Zając	● Tomasz Mazurkiewicz	
	● Mariusz Kukiełka	● Bartosz Karwan	

CZY WIESZ, ŻE

Pierwszego gola w mistrzostwach świata strzelił w dniu 13 lipca 1930 roku francuski napastnik Lucien Laurent. Było to w 19 minucie meczu Francja – Meksyk, który trójkolorowi wygrali ostatecznie 4:1.

Setny gol w historii mistrzostw świata przypadł w udziale Włochowi Schiavio w 1934 roku, tysięczny jest autorstwa Holendra Rensenbrinka (1978). Mamy też jedną jubileuszową bramkę samobójczą, oznaczoną numerem 1600. Jej strzelcem jest obrońca reprezentacji Republiki Południowej Afryki – Pierre Issa, a sytuacja ta miała miejsce podczas przegranego meczu z Francją (0:3) 12 czerwca 1998 roku.

Jako pierwszy rzut karny obronił Francuz Thepot. Pechowym strzelcem był Chilijczyk Savedra.

Pierwszy walkower w eliminacjach do mistrzostw świata zaistniał za sprawą reprezentacji Polski. Nasi zawodnicy w 1934 roku nie pojechali na mecz rewanżowy z Czechami, gdyż zabronił im tego polski MSZ.

Jak wiadomo Anglia jest krajem, w którym narodził się futbol. Jednak reprezentacja tego kraju po raz pierwszy zagrała w finałach mistrzostw świata dopiero w 1950 roku.

Pierwsze radiowe transmisje z mistrzostw świata odbyły się w 1934 roku. Telewizyjny przekaz zadebiutował w Szwajcarii w 1954 roku, a satelitarny w Anglii w 1966 roku.

Od 1958 roku finały mistrzostw świata były organizowane naprzemiennie w Europie i Ameryce. W tym roku po raz pierwszy odbędą się w Azji i na dodatek na terenie aż dwóch państw Korei i Japonii.

Najwięcej goli w jednym meczu strzelono podczas pojedynku ćwierćfinałowego w Szwajcarii (1954). Austria pokonała wówczas gospodarzy mistrzostw 7:5.

W Brazylii w 1950 roku po raz pierwszy pojawiły się na koszulkach zawodników numerki.

Przed mistrzostwami w Szwecji w 1958 roku ujednolicono przepisy we wszystkich federacjach. Natomiast od 1962 wprowadzono obowiązek zgłaszania kadry liczącej 22 piłkarzy na 10 dni przed rozpoczęciem finałów.

CZY WIESZ, ŻE

Tylko jeden raz w historii finałów mistrzostw świata, bramkarz został pokonany bezpośrednio z rzutu rożnego. Wyczynu tego dokonał Kolumbijczyk Marcos Coll w 1962 roku.

W 1994 roku po raz pierwszy rozstrzygnięcie w meczu finałowym padło po rzutach karnych. Wygrali silniejsi psychicznie Brazylijczycy, pokonując Włochów 3:2.

Reprezentacja Brazylii jako jedyna wystąpiła we wszystkich mistrzostwach świata (16 razy), po dwa występy mniej na koncie mają Niemcy i Włosi.

Brazylia posiada także najwięcej tytułów mistrzowskich (4), a po trzy mają Włosi i Niemcy, natomiast po dwa Argentyna i Urugwaj.

Do tej pory tylko raz w finałach mistrzostwa zagrała reprezentacja Japonii. W 1998 roku przegrała trzy kolejne mecze, zajmując ostatecznie 31 miejsce w całej imprezie.

Najwięcej goli w kilku imprezach finałowych strzelił Gerhard Müller (14). Pele z dorobkiem 12 jest dopiero na trzecim miejscu, a na piątym Grzegorz Lato mający na koncie 10 trafień w finałach.

Najwięcej goli w jednych mistrzostwach strzelił francuski napastnik Just Fontaine. Podczas finałów w Szwecji w 1958 roku trafił do siatki rywali aż 13 razy. Dostał się on jednak do kadry w ostatniej chwili, zastępując kontuzjowanego Rene Bliarda.

Podczas finałów w 1998 roku piłka aż 43 razy trafiała w słupek lub poprzeczkę. Trzykrotnie dokonali tego piłkarze USA w meczu z Iranem, przegranym ostatecznie 1:2.

W roli mitologicznej Kasandry występował zawsze Johan Cruyff. Przed finałami w 1998 roku powiedział że Holendrom „brakuje psychiki zwycięzców" i sprawdziło się. Podczas ostatnich eliminacji twierdził, że Holendrzy „z taką grą nie pojadą na finały do Japonii i Korei". No i nie pojechali.

Najbardziej podejrzana porażka miała miejsce podczas mistrzostw w 1982 roku. Wtedy to reprezentacja RFN uległa 1:2 Algierii. Podobno niemieccy piłkarze obstawiali u bukmacherów swoją przegraną.

Moim zdaniem

Michał Nowakowski

W mistrzowską wersję **FIFA** grałem głównie w multiplayerze. Zabawa w tym trybie jest absolutnie rewelacyjna, choć brakuje nieco możliwości rozgrywania meczów historycznymi drużynami. W singlu **FIFA** nie sprawdza się już tak świetnie, piłkarze czasem zachowują się dość kuriozalnie, sędziowie odgwizdują nieco dziwne przewinienia i w ogóle gra dość szybko zaczyna nużyć ze względu na małą liczbę bonusów, jakie można w niej odblokować. Mimo tych niedociągnięć, uważam, że jest to w chwili obecnej najlepsza piłka na peceta.

Moja ocena ☺

ra działa niemal bez zarzutu, co pozwala na „klejenie" fantastycznych akcji, trudnych do zmontowania w tradycyjny sposób, gdyż nawet najlepsi piłkarze mają tendencję do niecelnego podawania, dośrodkowań prosto w obrońcę czy nawet wybijania na aut.

Sędzia kalosz

O ile na poziomie pojedynczych zawodników, ich zachowania i fizyki ruchu gra przygotowana jest z wprost fenomenalnym realizmem, to już całe zespoły zachowują się zupełnie dziwacznie – nie da się powiedzieć, że oglądanie gry przypomina transmisję telewizyjną, bo w telewizji takich kuriozów, jakie dzieją się w **2002 FIFA World Cup** nie uświadczysz, chyba że pójdziesz na mecz trzeciej ligi. Po pierwsze, trudno tu w ogóle mówić o grze zespołowej, zwłaszcza w obronie; gdy przeciwnik pędzi na Twą bramkę, jesteś Ty sam przeciwko jego jedenastce. Dosłownie, albowiem musisz ręcznie przełączać się na zawodnika najbliższego adwersarzowi i próbować odebrać mu piłkę, a gdy Ci się nie uda, przeskoczyć do następnego, i tak dalej – aż skończą Ci się obrońcy. Co w tym czasie robi reszta drużyny? W normalnym meczu też pędzi pod swoją bramkę, ale nie tutaj – w **2002 FIFA World Cup** piłkarze spokojnie rozstawiają się na swoich pozycjach i patrzą co się dzieje. Do takich nawet absurdów dochodzi, że nikt nie reaguje na długą piłkę kopniętą na dobiegnięcie wprost na Twoją linię szenastu metrów: obrońcy stoją i się gapią, dopóki któregoś z nich własnoręcznie nie zapędzisz w okolice piłki. Jeśli przeciwnik jest szybszy, marny Twój los.

Nieco lepiej jest w ataku, ale też bywają zabawne momenty – zwłaszcza, gdy uwierzysz w słowa instrukcji, zgodnie z którymi rząd kropek pojawiający się po wciśnięciu liter Q oznacza, ze jakiś zawodnik wystawi Ci się na pozycję indykowaną przez owe kropki. Owszem, wystawi się, ale gdy tylko podasz w jego kierunku piłkę, zrobi w tył zwrot – a podanie trafi pod nogi obrońcy. Dzieje się tak w czterech przypadkach na pięć, dalibóg nie wiedzieć czemu. Na szczęście podczas akcji zaczepnych, inaczej niż w obronie, Twoi zawodnicy wykazują się chociaż minimalną inicjatywą, biegnąc do przodu czy próbując ustawić się na dobrej pozycji. Nie zawsze im to wychodzi, ale niech tam. Nic za to nie jest w stanie przebić pomysłowości sędziego, który nader często lubi ustawiać się na linii podania, zwłaszcza gdy budujesz atak pozycyjny w centrum pola; piłka odbita od niego trafia z reguły pod nogi zawodnika drużyny przeciwnej, co nasuwa nieodparte podejrzenie, że adwersarz wystawił na pole jakiegoś dywersanta, dla niepoznaki uzbrojonego w gwizdek oraz zestaw żółtych i czerwonych kartek.

KOREA
EA SPORTS

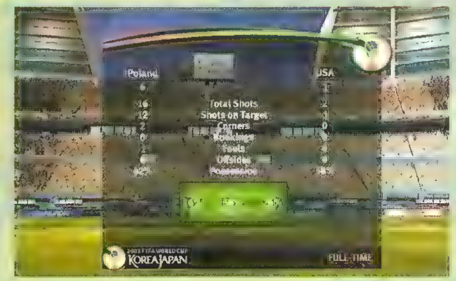
W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonałe odzwierciedlenie ruchu zawodników
+ nowe zagrania
+ świetny tryb multiplayer

WADY:

– nienaturalne zachowanie drużyny w obronie
– zbyt krótka



Zabawa dla dwojga

O ile w trybie rozgrywki solo zabawa może się szybko znudzić – zdobycie Pucharu to kwestia jednego wieczoru, a ile razy można zostawać mistrzem – to pojedynek w multiplayerze stanowi zupełnie inną parę kaloszy. Żywy przeciwnik gra zupełnie inaczej niż komputer, sztuczki które ogłupiały maszynę nie działają na człowieka, do tego każdy ma swój specyficzny styl gry – dlatego mecze w trybie rozgrywki wieloosobowej to niezapomniane przeżycia. Szczególnie, jeśli weźmie się jakieś słabsze drużyny, albowiem naładowanymi supergwiazdami zespołami ze szczytu rankingu gra się zbyt łatwo: średnio wyszkolony gracz jest w stanie przejść od środka pola za ostatnią linię obrony odpowiednią kombinacją sprintów i zwodów bez większego problemu (gracz dobrze wyszkolony dokona tej sztuczki nawet bramkarzem – zdarzało się, że Elektryczny strzelał mi w ten sposób bramki). W ten sposób mecz zamienia się w wymianę strzałów po dryblingach. Ogółem jednak rozgrywka w multiplayerze daje znacznie więcej radości niż zwykłe zdobywanie pucharu i każdego do takiej formy zabawy zachęcam.

Mogło być lepiej

Wspaniała grafika, doskonały model zachowania zawodników, rewelacyjny tryb multiplayer – dlaczego zatem twierdzę, że nie jest tak dobrze, jak należało się spodziewać? Po części dlatego, że wspomniane błędy przy intensywnym graniu mocno irytują, ale przede wszystkim za sprawą zbyt ubogiej oferty, jaką oferuje program. Jak napomknąłem wcześniej, zdobycie pucharu wybraną drużyną to rzecz do osiągnięcia w jeden wieczór – a nic więcej nie da się w **2002 FIFA World Cup** robić, poza zmianą drużyny albo stopnia trudności. W końcu jednak dochodzi się do poziomu, w którym po prostu nie chce się więcej grać; gdy Polska trzy razy wygrała Mistrzostwa, a raz dla zabawy Arabią Saudyjską spuściło się manto drużynie gwiazd europejskich – nie ma już nic do roboty. Dlatego jest to tytuł na kilka najwyżej wieczorów; rewelacyjny sam z siebie, ale w porównaniu z poprzednimi częściami (także z ***Road To World Cup***) oferuje znacznie krótszy czas zabawy i stąd niższa od poprzedniczek o oczko ocena, a także brak wyróżnienia „Świat Gier Komputerowych Poleca", które gry z serii ***FIFA*** regularnie zdobywały. ❐

Cena: 139,90 zł | **Wersja polska** ▭ | **Demo: CD 5/02** | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

Wymagania minimalne:
PC Pentium 233, 32 MB RAM, SVGA 4 MB, CD-ROM x4,

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB

producent: *EA Sports* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.ea.com/fifaworldcup/

★★★★★
★★★★½
★★★★

8

NIEZŁA JAZDA

PUCHAR MISTRZOSTW ŚWIATA (GIER KOMPUTEROWYCH)

Pewnego pięknego dnia do redakcji dotarły egzemplarze testowe **2002 FIFA World Cup**. Na recenzję ustawił się ManJAk, po czym od razu zainstalował i odpalił grę. Pomysł na rozegranie meczu w sieci zrodził się prawie natychmiast. Pierwszy mecz wygrałem z trudem 2:1. Potem nastąpiła seria spotkań, w których zwycięstwo odnosiliśmy na przemian ja i ManJAk. Doszliśmy do wniosku, że jesteśmy całkiem nieźli i nikt w redakcji nam nie podskoczy (zwłaszcza po krótkim i żałosnym spotkaniu na komputerowej murawie ManJAka z Bazylem), aż tu nagle do redakcji wkroczyli Grzegorz Szalbierz z „Cybermychy" i Maciej Jasiński. Ta właśnie dwójka zaproponowała, żebyśmy urządzili sobie redakcyjny turniej. Oczywiście ja i ManJAk, czyli dwóch samozwańczych mistrzów, zgodziliśmy się bez mrugnięcia. Ja wybrałem Brazylię, Maciej Jasiński Argentynę, Grzesiu Francję, a ManJAk swoje ulubione Włochy. Nasz udział w tych mistrzostwach okazał się jednak wielką pomyłką. Grzegorz i Maciej objawili się jako wirtuozowie magicznych zwodów, niewiarygodnych podań i zakombinowanych akcji. Powiem tylko, że moje i ManJAka mecze ze wspomnianą dwójką kończyły się naszymi przegranymi 1:11, czy nawet 3:16. Finał Maciek i Grześ rozegrali oczywiście między sobą i było to jedno z najbardziej emocjonujących spotkań w FIFA jakie widziałem. Ostatecznie zwycięzcą został Grzegorz, który wygrał z wynikiem 4:3.

Elektryczny

CZY WIESZ, ŻE

Polscy kibice na zawsze zapamiętają mecz z RFN, który miał miejsce w środę 3 lipca 1974 o godzinie 16.30 podczas mistrzostw świata w Niemczech. Na krótko przed spotkaniem przeszła nad stadionem prawdziwa ulewa, zamieniając murawę w grzęzawisko. Mecz jednak rozegrano i nasi przegrali 0:1. Gdyby tylko wtedy murawa była sucha...

Największym obiektem sportowym zbudowanym z myślą o mistrzostwach, jest brazylijski stadion Maracana. Podczas finałowego meczu w 1950 roku pomiędzy Brazylią a Urugwajem, zasiadło na trybunach blisko 200 tysięcy kibiców.

Jedna z największych legend piłki nożnej – Brazylijczyk Pele po raz pierwszy zagrał w finałach mistrzostw świata w 1958 roku w Szwecji. Wówczas to „canarinhos" podczas całej imprezy strzelili aż 23 gole.

Żółte i czerwone kartki wprowadzono dopiero przed mistrzostwami w Meksyku (1970). Wtedy też zdecydowano się na limit zmian zawodników (początkowo tylko dwóch mogło wchodzić z ławki rezerwowych) i przyznawania nagrody Fair Play.

Najwięcej goli podczas jednego meczu w finałach zdobył Rosjanin Oleg Salenko w wygranym 6:1 meczu z Kamerunem 28 czerwca 1994. Natomiast podczas eliminacji największą skutecznością wykazali się Australijczycy. Gary Cole strzelił w jednym meczu 7 goli, David Zdrilic 8, a Archie Thompson aż 13.

Pierwszym piłkarzem przyłapanym na stosowaniu dopingu podczas finałów mistrzostw świata był w 1974 roku Haitańczyk Jean Joseph. Najgłośniejszy był natomiast skandal dotyczący gwiazdy reprezentacji Argentyny – Diego Maradony podczas imprezy finałowej w 1994 roku.

Najmniej goli pada statystycznie w meczu otwarcia. Średnią zaniżają pierwsze spotkania z finałów z lat 1966-78, kiedy to były bezbramkowe remisy.

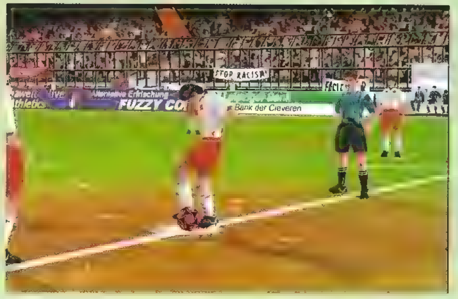
Jako pierwszy za karę opuścił boisko Peruwiańczyk Placido Galindo w 1930 roku. Jako jedyny dwukrotnie czerwoną kartkę otrzymał Kameruńczyk Rigobert Song w 1994 i 1998 roku. Rekordzistą jest też Urugwajczyk Batista, który na czerwony kartonik zapracował już w 53 sekundzie meczu, podczas finałów w 1986 roku.

MISTRZOSTWA ŚWIATA JAPONIA-KOREA 2002

Niemiecka szkoła kopania piłki

Ta gra ma niezwykle mało oryginalny i jednocześnie beznadziejny pod względem marketingowym tytuł. Sama zabawa jest jednak całkiem przyjemna i gdyby nie było ***FIFA World Cup 2002***, owa produkcja miałaby nawet szansę na jakiś tam sukces. W tej sytuacji jest zmuszona do poważnej rywalizacji.

Maciej Jasiński

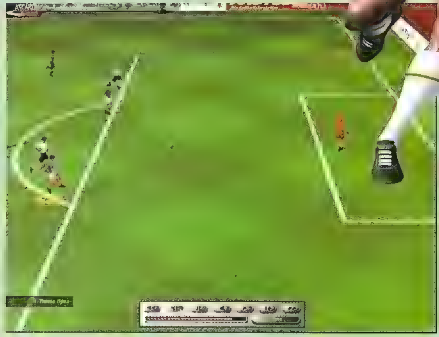


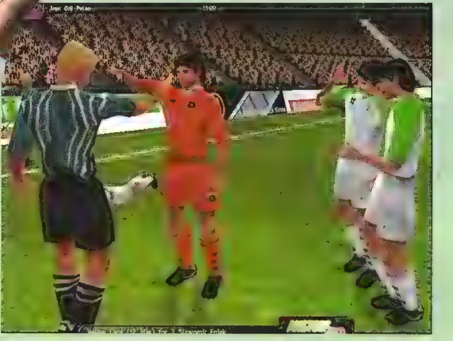
Zapewne gdyby nasi chłopcy nie awansowali do finałów mistrzostw świata, nie byłoby też na rynku omawianej gry. Nie stworzyli jej jednak polscy programiści specjalnie na mundial. Jest to produkcja niemiecka, która w oryginale nosi tytuł **Anstoss Soccer**. **MŚwPN** nie są tym samym poświęcone tylko i wyłącznie zmaganiom w Korei i Japonii, choć trzeba przyznać że tryb mundialowy wypada zaskakująco dobrze.

Zacznijmy jednak od początku. Do wyboru masz mecz towarzyski, trening, zawody, mistrzostwa oraz grę sieciową. W przypadku pojedynczych spotkań możesz ustawić szereg parametrów dotyczących wyglądu stadionu, pogody (jest np. gra w śniegu przy sztucznym oświetleniu) czy stanu murawy. Sterowanie jest niemalze kopią tego z serii ***FIFA***. Przy pomocy strzałek poruszasz się zawodnikami, natomiast klawisze A, S, D, Q, E, F, obsługują resztę zagrań.

Zabawa jest dość dynamiczna. Możesz podawać piłkę na tzw. „jeden kontakt" i wtedy krąży ona niezwykle szybko pomiędzy piłkarzami. Bramkarz po udanej interwencji wyprowadza piłkę jeszcze zanim wszyscy zdążą wrócić na swoje pozycje. Ciekawie oddano również efekt słabnięcia zawodników, których zmusisz do sprintu. Jak już wspomniałem w grze pojawia się rozbudowany tryb mundialu. Tradycyjnie wybierasz zespół i rozpoczynasz grę. Jednak po pierwszym meczu pojawia się okno z informacją ile dni pozostało do kolejnego spotkania i z szeregiem zadań, którymi mogą się zająć Twoi chłopcy w wolne dni. Możesz kazać im po prostu odpoczywać, czy też ćwiczyć pressing lub zastawianie pułapek offside'owych. Od tego na co się zdecydujesz, będzie zależała forma Twoich piłkarzy i ich przygotowanie przed kolejnym pojedynkiem.

Autorzy gry nie uniknęli jednak kilku dość poważnych błędów. Na najniższym poziomie trudności nagminne jest asystowanie bramkarzy przy golach. Wybita przez nich piłka przemierza całe boisko, przechodzi pomiędzy obrońcami i trafia do własnego napastnika. Polecam też mecz towarzyski np. Polski i Chin, kiedy to wszyscy zawod-



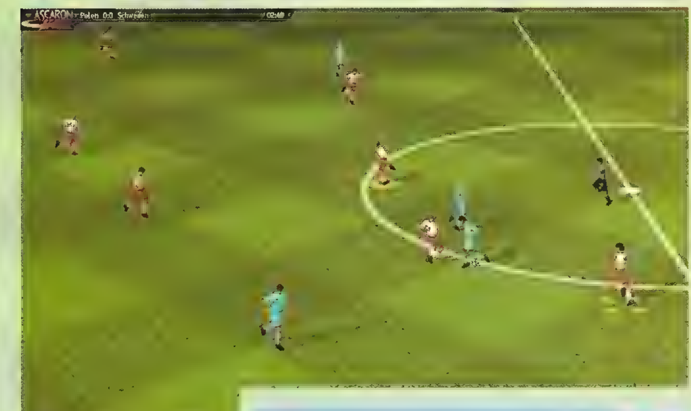


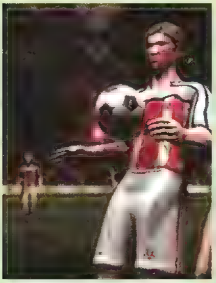
W PIŁCE NOŻNEJ

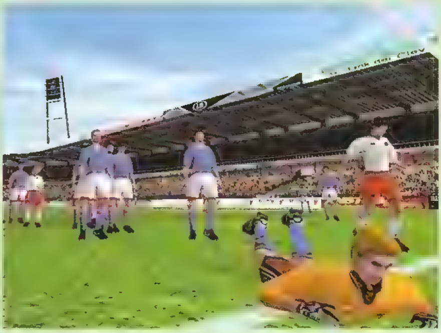
W SKRÓCIE

ZALETY:
- + dynamiczna akcja
- + rozbudowane mistrzostwa świata

WADY:
- – uproszczone wykonanie postaci
- – błędy w doborze koloru strojów







nicy na boisku wyglądają identycznie i mają takie same białe koszulki i czerwone spodenki.

Od polskiego dystrybutora otrzymaliśmy do recenzji dziwną niemiecko – angielską wersję **MŚwPN**. Tytuł ten zostanie jednak w pełni przetłumaczony, a komentarzem zajmie się podobnie jak w ***Polska Goola***, dziennikarz stacji Polsat – Mateusz Borek. Nie wiadomo tylko jak dystrybutor upora się z brakiem w grze prawdziwych nazwisk naszych piłkarzy, a także ciemnoskórej sylwetki Emmanuela Olisadebe. W testowanej wersji pobrzmiewają zresztą nazwiska naszych dawnych kadrowiczów: Sławomir Fojak (Majak), Dariusz Opamczuk (Adamczuk) czy Jerzy Frzoczek (Brzęczek). Jeszcze zabawniejszy jest mix naszych klubów, który wydał na świat takie koszmarki jak: Pogon Warschau, GKS Warschau, LKS Posen i Legia Zabrze. Wiadomo jednak, że dystrybutor nie zakupił licencji od PZPN i nie ma co liczyć na oryginalne nazewnictwo, zarówno w przypadku zawodników, jak i rodzimych klubów.

Podsumowując można stwierdzić, że **MŚwPN** to całkiem udana symulacja piłkarskich zmagań. Z pewnością polski komentarz i fakt, że na boiskach w Azji zagrają nasi kadrowicze, pomoże jej w promocji. Nie warto jej nawet porównywać z ***FIFA World Cup 2002***, bowiem produkcja z **Electronic Arts** jest poza wszelką konkurencją. Jednak o kolejne lokaty w rankingu może powalczyć chociażby z zamieszczoną w tym numerze ŚGK ***Total Soccer 2000***. ❒

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	7

Wymagania minimalne:
Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 2 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

producent: *Ascaron* **wydawca:** *Ascaron*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://

★★★½
★★★
★★★½

WARTO ZAGRAĆ

CZY WIESZ, ŻE

Nietypowy prezent podarował sobie z okazji dnia urodzin włoski napastnik Gianfranco Zola. W dniu, w którym kończył 28 lat zapracował swoją agresywnością na czerwoną kartkę.

Polak Ernest Wilimowski jest jednym z sześciu piłkarzy, którzy strzelili cztery gole w jednym meczu. Zawodnik ten jest też absolutnym rekordzistą pod względem średniej strzelonych bramek – 3 na 90 minut gry.

Przed finałami w Anglii w 1966 puchar mistrzostw świata nazywany „Złotą Nike" wystawiono na publiczny widok na wystawie filatelistycznej. Jakaż była panika, gdy z owej wystawy puchar został skradziony. Odnaleziono go kilka dni później w koszu na śmieci. Od tamtego czasu ów przedmiot jest znacznie lepiej chroniony.

Rekordzistą pod względem występów w narodowej reprezentacji podczas finałów mistrzostw świata jest Niemiec Lothar Matthäus. Brał on udział w finałach w roku 1982, 1986, 1990, 1994 i 1998. Łącznie zagrał 2068 minut w 25 spotkaniach. Szansę na pobicie tego rekordu ma w tym roku Włoch Paolo Maldini, jednak jego reprezentacja musiałaby dotrzeć aż do finału.

Za naszą najlepszą drużynę uchodzi kadra prowadzona w 1974 przez Kazimierza Górskiego. W jej składzie znalazł się Kazimierz Deyna, Jerzy Gorgoń, Andrzej Szarmach czy Grzegorz Lato.

Jednym z największych pechowców jest drużyna Kamerunu. Podczas finałów w 1982 roku nie przegrała żadnego meczu (trzy remisy), a mimo to nie wyszła nawet z grupy.

W statystykach dotyczących rekordów pojawia się także nazwisko Zbigniewa Bońka. Jako pierwszy na świecie był karany przynajmniej jedną żółtą kartką, w trzech kolejnych imprezach finałowych (lata 1978-86).

„Geniuszem" można określić reprezentanta Chorwacji Davora Sukera. Podczas finałów w 1998 roku oddał tylko 10 strzałów w światło bramki drużyn przeciwnych. Spośród tych dziesięciu strzałów, sześć okazało się celnych i Suker został tym samym królem strzelców tej imprezy.

W 1966 roku po raz pierwszy finałom mistrzostw świata towarzyszyła maskotka. Był to lew o imieniu Willy.

NA WIRTUALNEJ MURAWIE

KICK OFF 2002

Koniec wielkiej serii

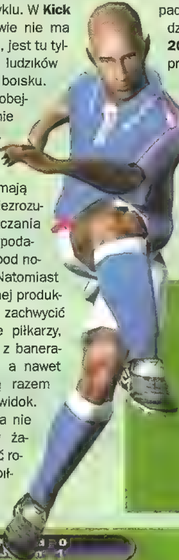
Pierwsze tytuły z serii ***Kick Off*** pojawiały się jeszcze na Amidze i Atari. Były to sympatyczne dwuwymiarowe gry typowo zręcznościowe, brakowało w nich bowiem wielu elementów prawdziwych meczów i raczej trudno było je nazwać symulacjami piłkarskimi. Od roku 1995 każdy kolejny ***Kick Off*** miał już trójwymiarową grafikę i znacznie rozbudowaną ilość piłkarskich zagrań. Jednak to, co tworzyła firma **Anco**, zawsze pozostawało o krok za grami z serii ***Actua Soccer***, a tym bardziej ***FIFA***. Natomiast **Kick Off 2002** to już milowy krok za wszystkim co się obecnie wydaje.

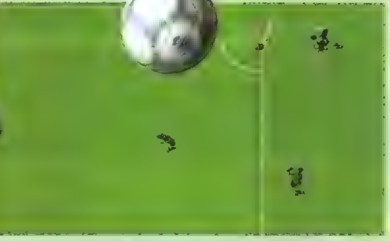
[illegible]

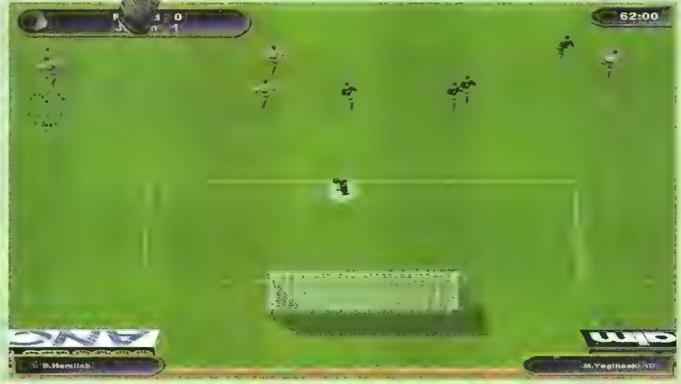
Niezrozumiałe jest dla mnie, jak można uwstecznić grę w porównaniu z poprzednimi częściami cyklu. W **Kick Off 2002** właściwie nie ma miejsca na futbol, jest tu tylko przesuwanie ludzików po prostokątnym boisku. Całość obsługi, obejmującej poruszanie się, atak i obronę, ogranicza się do pięciu klawiszy. Bramkarze mają skłonność do niezrozumiałego wypuszczania piłki z ręki, czy podawania jej prosto pod nogi przeciwnika. Natomiast od strony graficznej produkcja ta nie może zachwycić niczym. Animacje piłkarzy, murawa, trybuny z banerami reklamowymi, a nawet cienie – tworzą razem dość nieciekawy widok.

Strat z boiska nie rekompensuje w żaden sposób jakość rodzajów zmagań piłkarskich. Są mistrzostwa świata, możesz również stworzyć ligę z drużyn narodowych i potrenować niektóre zagrania. W porównaniu z innymi grami piłkarskimi, nie wypada to najlepiej. Tym bardziej, że autorzy **Kick Off 2002** nie zakupili także praw od FIFA i wszystkie nazwiska piłkarzy, pojawiających się w tej produkcji, są wymyślone.

Tegoroczne mistrzostwa w piłce nożnej mogły stać się okazją do triumfalnego powrotu ***Kick Off*** na rynek gier komputerowych. Jednak ludzie z **Anco** nie dołożyli żadnych starań i tym samym zaprzepaścili wielką szansę. Może liczyli, że zadziała sama magia tytułu, ale to chyba o wiele za mało, żeby odnieść sukces. Przyglądając się **Kick Off 2002**, można stwierdzić, że oto stoimy nad grobem serii, która kiedyś była wielka – teraz zabraknie nawet graczy do roli płaczek. ❐







W SKRÓCIE

ZALETY:
- + rozbudowany trening

WADY:
- – niewielka ilość kombinacji zagrań
- – nieciekawa oprawa audiowizualna

Cena: 19,99 zł	Wersja polska ☑	Demo: ——

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 400 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x24*

producent: *Anco* **wydawca:** *Acclaim*
polski dystrybutor: ——

http://——

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★
★★
★★

3

SZKODA CZASU

PUCHAR ŚWIATA BEZ TAJEMNIC

Maciej Jasiński

Od 1958 roku finały mistrzostw świata organizowano naprzemiennie w Europie i Ameryce. Jednak sytuacja ta wywoływała stałe protesty federacji z innych kontynentów. Dlatego też już w 1995 roku FIFA zaplanowała, że mistrzostwa w 2002 roku odbędą się na terenie jednego z krajów Azjatyckich. Do rywalizacji stanęło kilka państw, lecz wymogi formalne (ilość i jakość obiektów) spełniały tylko Japonia i Korea. Jednak decyzja z 31 maja 1996 roku, była dla wszystkich zaskoczeniem. Wtedy to FIFA zdecydowała pierwszy raz w historii o wspólnym organizowaniu finałów przez Japonię i Koreę. Oficjalnie mówiono o chęci zbliżenia obu narodów, oraz o korzyściach wynikających z podziału kosztów. Nieoficjalnie wiadomo jednak, że FIFA nie chciała urazić tak bogatych i wpływowych federacji. Poza tym mieliśmy już wtedy decyzję dotyczącą rozegrania mistrzostw Europy na boiskach Belgii i Holandii, a zatem nic nie stało na przeszkodzie, aby pomysł ten przenieść także na mistrzostwa świata.

Na mistrzostwach zagrają 32 zespoły wyłonione ze 195 reprezentacji narodowych biorących udział w eliminacjach. Europie przypadło trzynaście miejsc, Ameryce Południowej – cztery, zespoły Ameryki Północnej, Środkowej i Karaibów walczyły o trzy miejsca, dla Afryki przeznaczono pięć miejsc, a dla Azji dwa (uwzględniając to, że gospodarze – a zatem Japonia i Korea, mają zagwarantowany start w imprezie). W eliminacjach nie brał udziału również obrońca tytułu – Francja. Rozegrano także międzykontynentalne baraże pomiędzy zespołem europejskim i azjatyckim (Irlandia pokonała Iran), oraz pomiędzy zespołem z Ameryki Południowej, a mistrzem Oceanii (Urugwaj wygrał z Australią). W tym jednym przypadku można stwierdzić, że regulamin ustalony przez FIFA nie jest uczciwy. Australia w czterech eliminacyjnych meczach strzeliła 66 goli, nie tracąc żadnego (rozgromiła chociażby Samoa Amerykańskie 31:0), a mimo to jej zawodnicy nie wystąpią na mistrzostwach. Nie zobaczymy także w Korei i Japonii takich potęg piłkarskich jak Holandia, Czechy czy Rumunia. Niewiele brakowało także, aby na mistrzostwach nie grały także Niemcy (awans wywalczony dopiero w barażach z Ukrainą).

Poszczególne zespoły podzielono na osiem grup (ich skład i terminarz rozgrywek obok). Cztery z nich (A, B, C i D) rozegrają wszystkie mecze w Korei, a pozostałe od E do H w Japonii. Spotkania zostaną rozegrane aż w dwudziestu miastach – po 10 w każdym z krajów. Są to w Korei: Dzondzu, Inczhon, Pusan, Seul, Kwangdzu, Tedzon, Tegu, Ulsan, Suwon, Seogwipo; natomiast w Japonii: Sapporo, Shizuoka, Ibaraki, Saitama, Jokohama, Osaka, Kobe, Oita, Niigata oraz Miyagi).

W dniach pomiędzy 31 maja a 30 czerwca zostaną rozegrane łącznie 64 mecze. Natomiast ten najważniejszy - finałowy, odbędzie się ostatniego dnia mistrzostw w niedzielę 30 czerwca o godzinie 13:00 naszego czasu. Ciekawie zapowiadają się mecze w grupie F, określanej też „grupą śmierci". Jest w niej Argentyna (najlepszy obecnie zespół z Ameryki Południowej), Nigeria (najlepszy zespół Afryki) oraz dwie silne reprezentacje z Europy – Anglia i Szwecja.

Faworytem bukmacherów do zdobycia mistrzowskiego tytułu, jest Francja i Argentyna (stosunek 1:5). Kolejne miejsca zajmują Włochy (1:6), Hiszpania (1:7), Brazylia (1:7,5) i Anglia (1:11). My oczywiście chcielibyśmy, aby wygrała reprezentacja Polski (1:67 u bukmacherów), ale łatwo nie będzie. Tradycyjnie musi być także „czarny koń" mistrzostw. Największe szanse na sprawienie niespodzianki mają piłkarze Turcji, ale tylko pod jednym warunkiem, że nie ulegną jak zawsze swoim emocjom i nie będą wdawali się w niepotrzebne spory i bójki. Sporą niespodziankę mogą też sprawić reprezentacje Kamerunu, Japonii i Korei Południowej. Jak jednak będzie na boiskach w Korei i Japonii, zobaczymy już niedługo. ❒

GRUPA A

FRANCJA, SENEGAL, URUGWAJ, DANIA
Francja : Senegal
piątek 31 maja godz. 13:30
Urugwaj : Dania
sobota 1 czerwca godz. 11:00
Francja : Urugwaj
czwartek 6 czerwca godz. 8:00
Dania : Senegal
czwartek 6 czerwca godz. 13:30
Dania : Francja
wtorek 11 czerwca godz. 8:30
Senegal : Urugwaj
wtorek 11 czerwca godz. 8.30

GRUPA B

HISZPANIA, SŁOWENIA, PARAGWAJ, RPA
Paragwaj : RPA
niedziela 2 czerwca godz. 9:30
Hiszpania : Słowenia
niedziela 2 czerwca godz. 13:30
Hiszpania : Paragwaj
piątek 7 czerwca godz. 11:00
RPA : Słowenia
sobota 8 czerwca godz. 8:30
RPA : Hiszpania
środa 12 czerwca godz. 13:30
Słowenia : Paragwaj
środa 12 czerwca godz. 13:30

GRUPA C

BRAZYLIA, TURCJA, CHINY, KOSTARYKA
Brazylia : Turcja
poniedziałek 3 czerwca godz. 11:00
Chiny : Kostaryka
wtorek 4 czerwca godz. 8:30
Brazylia : Chiny
sobota 8 czerwca godz. 13:30
Kostaryka : Turcja
niedziela 9 czerwca godz. 11:00
Kostaryka : Brazylia
czwartek 13 czerwca godz. 8:30
Turcja : Chiny
czwartek 13 czerwca godz. 8:30

GRUPA D

KOREA POŁUDNIOWA, POLSKA, USA, PORTUGALIA
Korea Południowa : Polska
wtorek 4 czerwca godz. 13:30
USA : Portugalia
środa 5 czerwca godz. 11:00
Korea Południowa : USA
poniedziałek 10 czerwca godz. 8.30
Portugalia : Polska
poniedziałek 10 czerwca godz. 13:30
Portugalia : Korea Południowa
piątek 14 czerwca godz. 13:30
Polska : USA
piątek 14 czerwca godz. 13:30

GRUPA E

NIEMCY, ARABIA SAUD., IRLANDIA, KAMERUN
Irlandia : Kamerun
sobota 1 czerwca godz. 8:30
Niemcy : Arabia Saudyjska
sobota 1 czerwca godz. 13:30
Niemcy : Irlandia
środa 5 czerwca godz. 13:30
Kamerun : Arabia Saudyjska
czwartek 6 czerwca godz. 11:00
Kamerun : Niemcy
wtorek 11 czerwca godz. 13:30
Arabia Saudyjska : Irlandia
wtorek 11 czerwca godz. 13:30

GRUPA F

ARGENTYNA, NIGERIA, ANGLIA, SZWECJA
Anglia : Szwecja
niedziela 2 czerwca godz. 7:30
Argentyna : Nigeria
niedziela 2 czerwca godz. 11:30
Szwecja : Nigeria
piątek 7 czerwca godz. 8:30
Argentyna : Anglia
piątek 7 czerwca godz. 13.30
Szwecja : Argentyna
środa 12 czerwca godz. 8:30
Nigeria : Anglia
środa 12 czerwca godz. 8:30

GRUPA G

WŁOCHY, EKWADOR, CHORWACJA, MEKSYK
Chorwacja : Meksyk
poniedziałek 3 czerwca godz. 8:30
Włochy : Ekwador
poniedziałek 3 czerwca godz. 13:30
Włochy : Chorwacja
sobota 8 czerwca godz. 11:00
Meksyk : Ekwador
niedziela 9 czerwca godz. 8:30
Meksyk : Włochy
czwartek 13 czerwca godz. 13:30
Ekwador : Chorwacja
czwartek 13 czerwca godz. 13:30

GRUPA H

JAPONIA, BELGIA, ROSJA, TUNEZJA
Japonia : Belgia
Wtorek 4 czerwca godz. 11:00
Rosja : Tunezja
Środa 5 czerwca godz. 8:30
Japonia : Rosja
Niedziela 9 czerwca godz. 13:30
Tunezja : Belgia
Poniedziałek 10 czerwca godz. 11:00
Tunezja : Japonia
Piątek 14 czerwca godz. 8:30
Belgia : Rosja
Piątek 14 czerwca godz. 8:30

ZA CO KOCHAMY

RAPORT SPECJALNY

Któż nie kocha piłki nożnej. Grupa ludzi biegających po boisku za skórzanym przedmiotem wypełnionym powietrzem, wywołuje emocje w każdym kraju, pod każdą szerokością geograficzną. W Hiszpanii podobno nie rozmawia się o niczym innym, niż piłce nożnej. Nawet w Polsce mecze finałowe mistrzostw świata, wygrywają pod względem oglądalności z transmisjami mszy odprawianych przez papieża. Także wśród komputerowych gier sportowych, te dotyczące piłki nożnej zdobywają największą popularność. Każdego roku otrzymujemy przynajmniej kilka produkcji, które pozwalają samodzielnie kierować poczynaniami zawodników. Cóż jest takiego magicznego w wirtualnych symulacjach piłki nożnej? Dlaczego tak bardzo uwielbiają je gracze w każdym wieku? Wszakże jest to tylko niewielka namiastka tych emocji, które towarzyszą rzeczywistym meczom z udziałem wielkich gwiazd.

Maciej Jasiński

Komputer rządzi

W pamiętnej reklamie pewnego piwa, widzimy czwórkę dorosłych ludzi ubranych w piłkarskie stroje, którzy siedzą na ławeczce i popijają złoty trunek. W pewnym momencie odstawiają butelki i rzucają się w błoto, aby uwiarygodnić swoje zaangażowanie w grę. Na zabrudzone w ten sposób stroje, żony owych bohaterów patrzą z politowaniem i przyjmują nawet do wiadomości szczere wyznanie – „Dwa strzeliłem". Reklama ta ujawnia rzeczywisty obraz zainteresowania piłką nożną. Gdyby przyjrzeć się strukturze grupy osób, które „piłkę oglądają i na niej się znają", to przekonamy się, że czynnie ten rodzaj sportu uprawia jedynie niewielki odsetek. Zdecydowana większość (głównie mężczyzn) powiela wizerunek kreowany przez liczne filmy – ludzi siedzących przed telewizorem z piwem, chipsami i pilotem. Podobnie jest z nami – graczami komputerowymi. Jeżeli dobrze się przyjrzeć, to niewielu z nas na co dzień biega po boisku. Gros jednak zasiada przed monitorem i uruchamia swoje ulubione gry piłkarskie: czy to zręcznościowe, czy menadżerskie.

Różne są powody owej pasji. Uwielbiamy gry piłkarskie za to, że pozwalają nam na dokonanie czegoś wspaniałego, co w rzeczywistości się nigdy nie zdarzy. Jest to jedyny sposób, aby zobaczyć polskich reprezentantów zdobywających mistrzostwo świata, czy nasze zespoły ligowe triumfujące w europejskich rozgrywkach pucharowych. Gry piłkarskie umożliwiają także kontakt z wielkimi piłkarzami, gwiazdami podziwianymi za swoje nieprzeciętne umiejętności. W menadżerach staramy się zawsze kupić do zespołu swoich ulubieńców, nawet jeżeli ich statystyki i skuteczność są dalekie od tego, co prezentują w rzeczywistości. Na ekranie monitora ożywają także legendy. W grze *FIFA 2000* pojawiły się historyczne mecze, a dzięki nim tacy zawodnicy jak Koeman, Villa, Larrosa, Van Basten czy Baresi.

Kochamy jednak gry piłkarskie także za ich realizm, za jak najwierniejsze odwzorowanie zachowań zawodników, ich sposobu poruszania się czy wyglądu. Autorzy owych programów dokładają wszelkich starań, aby ich dzieła nie tylko symulowały rzeczywistość, ale kreowały także zupełnie nową. Tworzyły świat, który przekonuje swoim realizmem i pozwala nam stać się aktywnym uczestnikiem działań. Gra komputerowa to nie to samo, co bezczynne siedzenie przed telewizorem (przerywane tylko wybuchami gniewu bądź radości), ale pełne zaangażowanie w spektakl, który ma miejsce na ekranie monitora. Dodajmy, że spektakl niesamowity. Tu każda akcja może stać się legendarna, a każdy wynik może trafić do historii. Ale przecież piłkarskie gry komputerowe, chociaż starają się być wierne temu, co dzieje się na prawdziwych boiskach, to są jednak pozbawione bardzo wielu elementów, bez których ten sport nie byłby taki piękny.

Tak jak na boisku

Prawdziwym piłkarskim zmaganiom towarzyszy zazwyczaj niepowtarzalna atmosfera na trybunach. Widzowie na wiele różnych sposobów udowadniają swą identyfikację z grającym zespołem. Malują twarze i włosy w kolory narodowe czy klubowe, przebierają się w wymyślne stroje lub też przynoszą na stadion liczne pomoce w postaci olbrzymich transparentów oraz bębnów, których dźwięki mają zachęcać do lepszej gry. Nie brakuje też nietypowych maskotek, takich jak

WIRTUALNY FUTBOL

chociażby krokodyl, którego Szkoccy kibice zagubili gdzieś po meczu w Bydgoszczy. Są też oczywiście piosenki śpiewane na trybunach. Najbardziej znana jest chyba „You'll Never Walk Alone" stworzona przez Richarda Rodgersa i Oscara Hammersteina, a wykonywana przez kibiców Liverpoolu. Piosenka ta trafiła nawet do utworu „Fearless" znajdującego się na płycie „Meddle" zespołu Pink Floyd.

To właśnie stadionowa atmosfera jest chyba głównym elementem, którego nie uda się przenieść do komputerów. Monumentalność samego stadionu, radosna atmosfera siedzących obok ludzi i współuczestniczenie w całej zabawie – to jest to, co przyciąga na mecze tylu kibiców. W grach komputerowych mamy co najwyżej radosne okrzyki towarzyszące udanym akcjom i celnym strzałom. Pojawiają się też flagi we właściwych barwach, nie ma jednak niczego więcej. Nie wbiegnie na murawę żaden rozebrany kibic, nikt nie rzuci z trybun noża prosto w głowę Dino Baggio. Znienawidzeni zawodnicy nie są wygwizdywani za każdym razem, gdy znajdą się w posiadaniu piłki, nie lecą w ich stronę wyzwiska, pomarańcze czy puste plastikowe butelki. Nie ma również w grach całej otoczki związanej z trenerem i ławką rezerwowych. Widzimy w niektórych programach ich statyczne figurki. Gdzie się jednak podziało instruowanie zawodników, krzyki, spory z arbitrami. Nie ma też rozgrzewających się piłkarzy rezerwowych, noszowych i lekarzy wbiegających na murawę.

Warto w tym miejscu wspomnieć także o karaniu zawodników. W grze komputerowej otrzymują oni żółte i czerwone kartki tylko za jeden rodzaj przewinienia – mniej lub bardziej brutalny atak na nogi piłkarza drużyny przeciwnej. Jednak katalog zagrań czy gestów, które może ukarać arbiter kartką jest bardzo duży. Czerwony kartonik można wszakże pokazać, gdy piłkarz: pluje na przeciwnika lub inną osobę, zagrywa piłkę ręką w polu karnym czy używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka lub gestów. Nie uświadczysz w programie komputerowym ostentacyjnego zdejmowania koszulek, złośliwego oklaskiwania decyzji sędziego czy chociażby rzucania w rywali butem. Nie ma też miejsca na, typową dla boisk, grę aktorską, wymuszanie rzutów karnych, symulowanie fauli. Pod tym względem komputerowe symulacje są niezwykle ubogie.

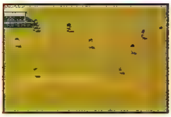
Są też jednak pewne elementy, które w komputerze są bardziej rozbudowane niż w rzeczywistości. Taki wirtualny piłkarz samodzielnie może przejść przez całą długość boiska i jeszcze strzelić gola, udają mu się przerzutki wykonywane

FIFA
FIFA 2000
www. .com

GRY, KTÓRYCH NIE ZAPOMNIMY

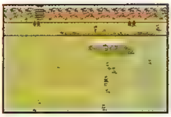
Kick Off 2 (1990)

Do momentu premiery Sensible Soccer był absolutnym królem komputerowego footballu. Nie zapomnimy go ze względu na grywalność, liczne opcje turniejowe i możliwość projektowania koszulek dla drużyn.



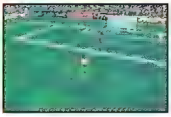
Sensible Soccer (1993)

Zbudowani z kilku pikseli piłkarze, dwie bramki i biała kropka udająca piłkę – to wystarczyło, aby całymi dniami siedzieć przed komputerem. Bez wątpienia gra piłkarska wszechczasów.



Sensible World of Soccer (1994)

Piłkarze z *Sensible Soccer* otrzymali prawdziwe nazwiska, pojawiały się rzeczywiste kluby, a także opcje transferowe. Nawet dzisiaj tytuł ten ma wielu zagorzałych fanów.

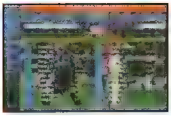


Actua Soccer (1995)

Przez wiele lat silny konkurent serii *FIFA*, obecnie pamiętają o *Actua Soccer* tylko najstarsi stażem gracze.

FIFA 98 – Road to World Cup (1997)

Przez wielu uznawana za najlepsze dzieło z cyklu produkowanego przez Electronic Arts. Eliminacje do mistrzostw świata i piłka halowa – to było to.



Championship Manager 99/00 (2000)

Wysoki poziom trudności oraz rozbudowane opcje taktyczne i zarządzania zespołem. Jej następcy niepodzielnie królują wśród piłkarskich menadżerów.

The F.A. Premier League Stars 2001 (2000)

Ktoś wpadł na pomysł, aby zamiast piłkarzy pokazywać pozbawione ust laleczki. Czekamy teraz na kontynuację obejmującą także piłkę kobiecą.

Bardzo często gram w Championship Managera

rozmowa z Tomaszem Łachowskim, trenerem piłkarskim

Wielu znanych trenerów, jak chociażby opiekun naszej reprezentacji – Jerzy Engel, przyznaje się do korzystania w swej pracy z menadżerskich gier komputerowych. Jakie może być zastosowanie ich w prawdziwym futbolu?

Ogromne, ale przede wszystkim związane jest to z wypróbowywaniem różnego rodzaju formacji i ustalania rozmaitych taktyk.

Czy zatem Ty także w swojej trenerskiej pracy korzystasz z gier komputerowych?

Muszę przyznać, że bardzo często gram w *Championship Manager*, ale nie ma to aż tak dużego wpływu na moją pracę. *Championship Manager* to bardziej zabawa, która może stanowić co najwyżej uzupełnienie własnego wieloletniego doświadczenia trenerskiego i fachowych materiałów szkoleniowych. Zwyczajny człowiek, który odnosi sukcesy swoją drużyną w grze komputerowej, z pewnością nie poradziłby sobie z rzeczywistym zespołem.

Co można tak naprawdę sprawdzić i przetestować w programie menadżerskim? Co później przydaje się na boisku?

Jak już wcześniej wspomniałem, szczególnie możliwość tworzenia rozmaitych formacji i taktyk. Ciekawy jest także szeroki wachlarz opcji indywidualnych dla każdego zawodnika. Należy jednak pamiętać, że w programie menadżerskim możemy zakupić dowolnego zawodnika – „gwiazdę" i dopasować go do założeń taktycznych. W rzeczywistości to taktykę dostosowujemy do zawodników, jakimi dysponujemy, biorąc pod uwagę ich aktualną formę, indywidualne umiejętności oraz wiele dodatkowych czynników.

Słabe i silne punkty polskiej reprezentacji, Twoim zdaniem to...?

Uważam, że obecnie najsłabszym punktem naszej reprezentacji jest zachwiana atmosfera w zespole, co nie wróży nic dobrego. Poza tym mamy niezgraną obronę i nie najlepszą skuteczność. Do silnych punktów natomiast zaliczyć można doskonałe rozwiązywanie stałych fragmentów gry oraz dobre warunki fizyczne, którymi dysponują nasi piłkarze.

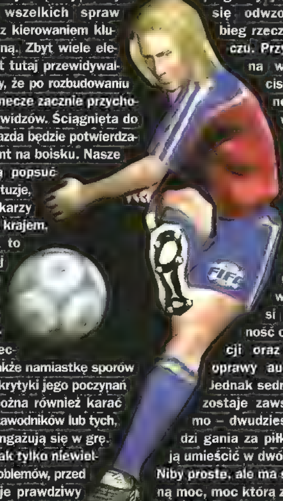
Co zatem pozostaje życzyć naszym chłopcom, o czym powinni pamiętać podczas zbliżających się spotkań?

Przede wszystkim musimy życzyć im odniesienia sukcesu. Co będzie się kryło pod tym pojęciem? Czy wyjście z grupy, czy ćwierćfinały, czy może finał – zobaczymy. W piłce nożnej wszystko jest możliwe. Zawodnicy powinni tylko wychodzić na mecz maksymalnie skoncentrowani, a wszystko się dobrze ułoży.

na trzydziestym metrze od bramki. Mając pod nogami piłkę potrafi czarować z nią lepiej niż Pele, precyzyjnie podbija futbolówkę, lobuje obrońców czy wreszcie myli ich obracając się wielokrotnie z piłką. Z drugiej jednak strony mamy też osłabienie skuteczności bramkowej gracza. Bramkarze potrafią wychwytywać piłki będące nie do obronienia, a ilość strzałów w poprzeczki i słupki, wielokrotnie przekracza tę z prawdziwych boisk.

Warto wspomnieć wreszcie na koniec o grach menadżerskich. Za ich tworzeniem stoją zespoły fachowców, którzy częstokroć wiedzą więcej o piłce i zawodnikach, niż zawodowi trenerzy. Już cztery lata temu najlepszym strzelcem gry *Championship Manager* był nastoletni Argentyńczyk Javier Saviola. Dziś piłkarz ten ma 20 lat, gra w Barcelonie (transfer kosztował klub 28 milionów dolarów) i niedawno został uznany za najlepszego piłkarza w Hiszpanii. Także wielu innych zawodników było rewelacjami w *Championship Manager*, na długo zanim w rzeczywistości potwierdzili swe nieprzeciętne umiejętności. Jeżeli wierzyć piłkarskiemu wyczuciu autorów gry, to za 2-3 lata wśród najlepszych piłkarzy świata znajdzie się Paweł Brożek z Wisły Kraków.

Samym grom menadżerskim także nie udaje się objąć swym zasięgiem wszelkich spraw związanych z kierowaniem klubem i drużyną. Zbyt wiele elementów jest tutaj przewidywalnych. Wiemy, że po rozbudowaniu trybun, na mecze zacznie przychodzić więcej widzów. Ściągnięta do zespołu gwiazda będzie potwierdzała swój talent na boisku. Nasze plany mogą popsuć jedynie kontuzje, tęsknota piłkarzy za rodzinnym krajem, czy tak jak to było w jednej grze – emocje związane z urodzeniem się piłkarzowi dziecka. Mamy także namiastkę sporów z trenerem, krytyki jego poczynań w prasie, można również karać niesfornych zawodników lub tych, którzy nie angażują się w grę. Jest to jednak tylko niewielki ułamek problemów, przed którymi staje prawdziwy szkoleniowiec.



Tworzenie iluzji

Piłka nożna to bez wątpienia sport nieprzewidywalny. Tutaj nawet słabeusze potrafią pokonać zespoły znajdujące się na czele rankingu FIFA. Podobnie dzieje się w grach komputerowych dzięki naszym zabiegom. Każdy kibic zdaje sobie sprawę z tego, że owe programy jedynie starają się odwzorować przebieg rzeczywistego meczu. Przymykamy oko na wszelkie nieścisłości i wyraźne braki, bowiem liczy się to, co dzieje się na wirtualnym boisku. A tam z roku na rok dzieje się coraz więcej, pojawiają się nowe możliwości i podnosi się atrakcyjność owych produkcji oraz poziom ich oprawy audio-wizualnej. Jednak sedno zabawy pozostaje zawsze takie samo – dwudziestu dwóch ludzi gania za piłką i stara się ją umieścić w dwóch bramkach. Niby proste, ale ma swoją magiczną moc, moc którą znają tylko fani futbolu. ☐

CZY GRANIE MOŻE MĘCZYĆ?

Siedząc przed monitorem rzadko zastanawiamy się, jaki jest to ogromny wysiłek. Granie to czynność niezwykle męcząca, ale tylko dla naszych pleców i kręgosłupów, które z trudem przyzwyczajają się do pozycji siedzącej trwającej od 8 do 10 godzin na dobę (taka jest statystyczna średnia).

Jeżeli chodzi o wysiłek fizyczny, to z grami komputerowymi może śmiało konkurować szybkie czytanie książek (wymaga częstego przewracania kartek) czy oglądanie telewizji i przełączanie kanałów przy pomocy pilota. Dobrze jest jeszcze w przypadku takiej *FIFY*, kiedy to duszenie klawisza W znacznie podnosi współczynnik zużycia energii. Ale już *Championship Manager*, to z pewnością nie gra dla ludzi z nadwagą – klikasz tam myszką raz na pięć minut i obserwujesz tylko zmieniające się ekrany.

Poniżej znajdziesz niezwykle cenną tabelkę, opracowaną przez zespół ekspertów zajmujących się zdrowym odżywianiem i krzewieniem kultury fizycznej. Wynika z niej jasno, że cała doba gry w wirtualną piłkę nożną, to blisko dwie i pół godziny biegania po prawdziwym boisku. Nie jest zatem tak źle, jak twierdzą niektórzy. Chociaż z drugiej strony trochę ruchu i słońca podobno jeszcze nikogo nie zabiło. Warto zatem może oderwać się na chwilę od monitora i przynajmniej przejść do pobliskiego sklepu po coś do picia.

czynność	kalorie
szybkie pływanie	680
gra w piłkę nożną	620
bieganie	580
nurkowanie	340
stanie na bramce	150
gra przy użyciu dżojstika	75
uderzanie w klawiaturę	65
gra przy użyciu myszy	50
czytanie komiksów	50
leżenie	40

* Tyle kalorii spalisz przez godzinę. Dane dotyczą osoby ważącej 75 kg.

multimedia MANTA
Rendez-Vous z Nieznajomą
18+
POLSKA GOOLA!
Jazz i Faust
CODENAME: OUTBREAK

Wszystkie gry
MANTA Multimedia
po polsku!

Twój Cyberświat

cena 49⁹⁰

Interaktywna zabawa
z trzema pięknymi dziewczętami
zadowoli nawet słuchaczy seminariów (bez urazy).
Uwierzcie! Życie jest uboższe w sytuacje!

Piłka nożna po polsku!
I to z fantastycznym komentarzem
Mateusza Borka. Joypad gratis!

cena 79⁹⁰

cena 49⁹⁰

Fantastyczna przygodówka
rozgrywająca się na Bliskim Wschodzie.
Przesympatyczni bohaterowie,
Bajecznie kolorwa grafika, Wciągająca fabuła
i niebezpieczne podróże.

cena 49⁹⁰

Nigdy jeszcze
zabijanie obcych
nie było tak fajne!
Futurystyczny symulator
pola walki.

Szukaj w czerwcu
w hipermarketach i sklepach
z grami komputerowymi
na terenie całej Polski

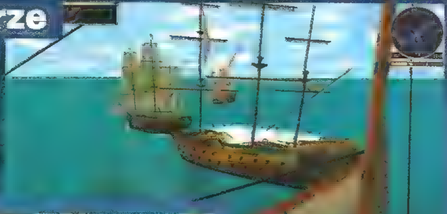
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

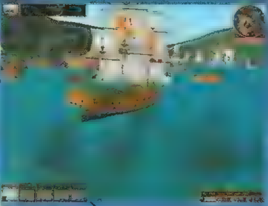
SEA DOGS

Piraci w trzecim wymiarze

Światowa premiera gry **Sea Dogs** miała miejsce w listopadzie 2000 roku. Przez tak długi okres czasu żaden z naszych dystrybutorów nie interesował się tym tytułem. Jednak **Sea Dogs**, spadkobierca legendarnej gry *Pirates!*, trafia w końcu także do Polski. Dobrze się stało, bowiem jest to gra znakomita.

Maciej Jasiński

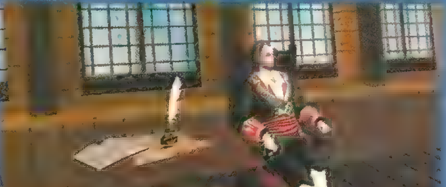




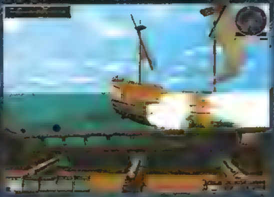
Powrót do źródeł

Na początku lat 90. na komputerach królowała niepodzielnie gra firmy **MicroProse** zatytułowana *Pirates!*. W 1994 roku ukazała się jej wersja Gold z poprawioną oprawą graficzną i dźwiękową. Tym samym krąg fanów *Pirates!* jeszcze bardziej się rozszerzył. Jednak mimo upływu lat nikt nie stworzył dobrego remake'u gry. Kilka niezbyt udanych prób takich jak *Buccaneer* czy *Corsairs*, nie zyskało dużej popularności. Brakowało im jednej podstawowej cechy – klimatu *Pirates!*. Wynikał on z udanego połączenia czytelnych zasad z wielką swobodą działań gracza i zarazem różnorodnością poczynań w roli korsarza. Dochodziło do tego pewien magiczny element, który w stosunkach damsko-męskich określa się mianem „chemii". Jeżeli kiedykolwiek zetknąłeś się z *Pirates!*, pamiętasz zapewne to natychmiastowe zauroczenie. Siadało się przed monitorem i po krótkim opanowaniu zasad obsługi, nie mogło wprost oderwać się od gry. Podobnie było w moim przypadku z **Sea Dogs** i podejrzewam, że reakcja wszystkich dawnych fanów *Pirates!* może być podobna. Cóż wydaje się, że stara miłość nigdy nie rdzewieje.

Rozpoczynając grę w **Sea Dogs** masz wrażenie, że oto otrzymałeś *Pirates!* z nowym enginem i w pełni trójwymiarową grafiką. Schematy działań, jak chociażby odwiedzanie miast i znajdujących się w nich tawern, domów gubernatorów czy stoczni – przeniesiono dokładnie z *Pirates!*. Podobnie jest ze sposobem prowadzenia pojedynków, gdy pasek Twego „życia" jest wyznaczany przez liczebność załogi. W sferze fabularnej jest także poszukiwanie zaginionego dawno temu ojca, czy zbieranie fragmentów mapy, która ma doprowadzić do wielkiego skarbu. Poza tym jest olbrzymia ilość misji do wykonania, które zlecają Tobie zarówno gubernatorzy, jak i zwyczajni mieszkańcy karaibskich wysepek.



Od marynarza do korsarza



Rozpoczynasz grę jako prosty marynarz, który po ucieczce z hiszpańskiego więzienia, trafia na angielską wyspę Highrock. Do dyspozycji masz zaledwie jeden niewielki okręt – w sam raz do napadania na samotne hiszpańskie statki transportowe. W Highrock możesz otrzymać angielski list kaperski i rozpocząć swą służbę dla Korony. Równie dobrze możesz jednak wypłynąć w morze i zdecydować się na służbę u króla Hiszpanii lub Francji, czy też na samodzielną działalność piracką. Zmiany możesz zresztą dokonywać w dowolnym momencie gry. Wystarczy, że nabędziesz list kaperski u jednego z agentów (znajdziesz ich na wyspach piratów). Zakończenie współpracy z danym krajem też jest niezwykle proste – musisz jedynie ostrzelać np. własny port, a wtedy Twoi chłopcy wciągną na maszt piracką flagę.

Co więcej działalność pod różnymi banderami jest niezbędna dla rozwoju wątku fabularnego. Ja w trakcie swojej przygody początkowo współpracowałem z Anglikami, później Hiszpanami, następnie Francuzami, piratami, jeszcze raz z Hiszpanami, aby wreszcie skończyć grę jako angielski gubernator. Miasta należące do poszczególnych krajów dostarczają Tobie wielu niesamowitych atrakcji. Tylko wielokrotne odwiedzanie ich wszystkich pozwoli Tobie na posunięcie do przodu poszczególnych wątków ciekawej fabuły gry, a także skompletowanie wartościowych oficerów.

Zaglądanie do portów może także zaowocować spotkaniem jakiegoś dzielnego wilka morskiego, który ma własny okręt, gotową na wszystko załogę i pragnie podjąć z Tobą współpracę. W ten sposób zdobywasz kolejne okręty i rozbudowujesz swoje siły. Inni kapitanowie mają dużą swobodę w działaniach, jednak podczas walk postępują rozsądnie. Atakują sprawnie, potrafią przejmować lepsze statki w wyniku abordażu, a jedynie wychodzenie z portu może być dla nich nieco kłopotliwe i kończyć się niewielkimi uszkodzeniami statku. Warto jednak dbać o Twoich ludzi z jednego powodu – nic nie da się porównać z pięknem kilku okrętów żaglowych płynących po morzu.

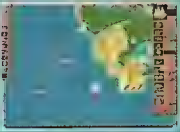
Spełnianie marzeń

O ile gra *Pirates!* pozwalała w pełni na działalność w roli korsarza, to **Sea Dogs** idzie jeszcze krok dalej. Produkcja ta umożliwia spełnienie największych dziecięcych marzeń, o tym aby zostać

JAK TO DAWNIEJ BYWAŁO

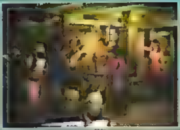
[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]

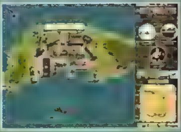


[illegible]

[illegible] czas którego nie masz n[illegible] wu i obserwujesz tylko [illegible] nie się załogi.

Man of War (1998)

Ciekawe misje historyczne i przemyślane zasady morskich potyczek, niestety graficznie gra była zapóźniona o kilka lat.



Corsairs (1999)

Produkcja ta wyróżniała się możliwością rozbudowy portów oraz przeprowadzaniem abordażu, w trakcie którego sterowałeś jednostkami podobnie jak w grach RTS.

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Gra jest dobra, bez dwóch zdań. Sęk w tym, że początki są wyjątkowo nieprzystępne – najpierw trzeba wykonać zestaw zadań, niczym w jakiejś przygodówce, co trwa długo i jest nudne. Potem trzeba mieć jeszcze sporo szczęścia, żeby nie polec w pierwszych bitwach, a właściwa zabawa zaczyna się dopiero po kilku (czasami nawet kilkunastu) godzinach grania. W ten sposób **Sea Dogs** plasuje się w kręgu gier raczej dla wytrwałych zapaleńców, niż dla zwykłego zjadacza chleba, choć zaznaczam, że warto poświęcić trochę czasu na zwalczenie początkowych trudności, albowiem później zabawa jest w rzeczy samej przednia i daje dużo radości...

Moja ocena ☺

PIRACI W KINIE

Odtworzenie w wiarygodny sposób morskich bitew z udziałem olbrzymich okrętów, wymagało zaangażowania potężnych środków finansowych. Dlatego też stosunkowo rzadko filmowcy sięgali po scenariusze prezentujące przygody dzielnych żeglarzy i straszliwych piratów.

Pierwszym głośnym „pirackim" tytułem był zrealizowany w 1935 roku „Kapitan Blood". Produkcja ta przyczyniła się do powstania mody na podgatunek „filmu płaszcza i szpady", którego akcja toczy się na morzu. „Kapitan Blood" wypromował także jedną z największych gwiazd Hollywood – Errola Flynna, który otrzymał rolę tylko dlatego, że bardziej utytułowani aktorzy uznali scenariusz za zbyt słaby. Errol Flynn powtórzył swoją rolę w 1940 roku, wcielając się w postać korsarza Geoffrey'a Thorpe'a w „Morskim jastrzębiu". Za najlepszy „piracki" film uznaje się jednak powszechnie „Karmazynowego pirata" z 1952 roku, w którym główną rolę zagrał Burt Lancaster.

Zmierzch tego typu filmów nastąpił wraz z końcem realizacji w Hollywood kosztownych superprodukcji w rodzaju „Kleopatry" czy „Ben Hura". Reanimacji gatunku podjął się w 1985 roku Roman Polański. Na potrzeby jego „Piratów" wybudowano replikę hiszpańskiego galeonu, która kosztowała 7 milionów funtów, a cały budżet wyniósł blisko 40 milionów dolarów. Nie zwróciły się jednak nawet poniesione przez producentów koszty, co ostatecznie zniechęciło wielkie wytwórnie do inwestowania w tego typu filmy. „Piraci" okazali się także najsłabszym dziełem w całym dorobku Polańskiego. Jak napisał jeden z krytyków jest to „katastrofa reżysera, któremu nigdy nie powinno się pozwalać na robienie komedii, bo to co nakręci jest albo nudne jak flaki z olejem, albo obrzydliwe".

Flora Robson jako Elżbieta I oraz Errol Flynn jako kapitan Tharpe, w jednym z najlepszych „pirackich" filmów – „Morskim jastrzębiu".

KRÓLOWIE MÓRZ

WOJENNY GALEON

maksymalna załoga – 400
prędkość – 6,5
zwrotność – 20
ładowność – 3000
punkty odporności – 7000
ilość dział – 38

KORWETA

maksymalna załoga – 280
prędkość – 12,8
zwrotność – 40
ładowność – 1800
punkty odporności – 6500
ilość dział – 26

FAST LINESHIP

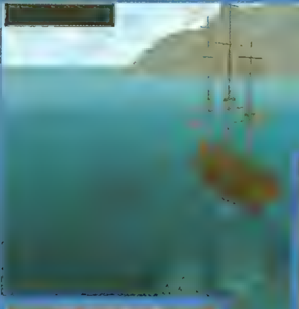
maksymalna załoga – 300
prędkość – 10,5
zwrotność – 35
ładowność – 2200
punkty odporności – 9200
ilość dział – 46

[illegible]

maksymalna załoga – 800
prędkość – 10,5
zwrotność – 25
ładowność – 6000
punkty odporności – 18000
ilość dział – 48

piratem i samemu dowodzić wielkimi okrętami. Pamiętam jak silnie działały na mnie takie książki jak „Wyspa skarbów" czy „Kapitan Blood", czytane jeszcze na początku lat 80. Jednak przez blisko 20 lat nie dało się urealnić owych marzeń, aż do czasu **Sea Dogs**.

Wyobraź sobie wykonane z wielką starannością statki, gigantyczne okręty wojenne uzbrojone w kilkadziesiąt dział. Płyną w szyku bojowym na spotkanie z drugą grupą okrętów. Obserwujesz, zmieniając ustawiania kamery, jak zbliżają się do siebie, manewrują tak, aby zwiększyć skuteczność dokonywanych ostrzałów. Wtedy do akcji wkraczasz Ty, przenosisz się na pokład, poruszasz się po nim, dokładnie celujesz z dział umieszczonych po obu burtach. Zwijasz żagle, aby uniknąć zderzenia w zamieszaniu, starasz się tak umiejętnie manewrować, by zbliżyć się do burty wrogiego okrętu i dokonać abordażu. Rzucasz się wreszcie w pościg za uciekającymi statkami i dopełniasz dzieła swego zniszczenia.



Cały czas czujesz się jakbyś uczestniczył w interaktywnym pirackim filmie, czy też był jednym z prawdziwych korsarzy siejących postrach na wodach Morza Karaibskiego. Dopomogli w tym bardzo autorzy gry, którzy przygotowali wiele różnorodnych zdarzeń losowych mogących Ciebie spotkać. Na morzu czekają na Ciebie pojedyncze statki handlowe, grupy okrętów bojowych oraz olbrzymie konwoje powracające do Europy z wypchanymi po brzegi ładowniami. Są też agresywni piraci, którzy nigdy nie rezygnują z walki z Tobą i mają niezłych kapitanów. Możesz również upiec własną pieczeń przy czyimś ogniu i wykorzystać stracie dwóch morskich potęg. Obserwujesz wówczas nieco z boku jak obie grupy okrętów zaciekle walczą i wkraczasz w momencie, gdy uznasz, że można już bezproblemowo uzyskać nieco punktów doświadczenia.

Znakomitym pomysłem było również rozszerzenie, w porównaniu z ***Pirates!***, zestawu umiejętności głównego bohatera. Rozwijasz je przyznając punkty zdobyte za awansowanie na kolejne poziomy doświadczenia. Możesz także korzystać z usług oficerów, którzy za niewielką miesięczną opłatą podnoszą statystyki głównego bohatera.

Piraci z Rosji

Gra **Sea Dogs** po raz kolejny udowadnia także wysokie umiejętności programistów, grafików i twórców muzyki pochodzących z terenów byłej ZSRR. Wśród autorów możemy znaleźć same typowo rosyjskie nazwiska. Kompozytorem muzyki jest chociażby Yury Poteenko, a utwory wykonuje Rosyjska Orkiestra Filharmoniczna z Moskwy.

Ostatnie gry, które tworzyli programiści zza naszej wschodniej granicy, niczym nie ustępują produkcjom bardzo doświadczonych zachodnich firm. Można niemal zacząć mówić o swoistym fenomenie. Potwierdza go w pełni **Sea Dogs** – produkcja, która jest moim zdaniem jednym z poważnych kandydatów do tytułu gry roku w naszym kraju. Szkoda jedynie, że nie udało się autorom stworzyć trybu multiplayer. **Sea Dogs** są po prostu idealni do tego, aby zmierzyć się z innymi graczami i udowodnić kto jest najlepszym kapitanem. Prawdopodobnie możliwość taka znajdzie się w planowanej drugiej części gry. ☐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ monumentalne bitwy morskie
+ klimat i grywalność ***Pirates!***
+ wierne odtworzenie okrętów
+ rozwój postaci
+ możliwość zatrudniania oficerów

WADY:
- brak trybu multiplayer

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** — | **Demo** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, karta graf. 8 MB zgodna z Direct3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 300 MHz, 128 MB RAM

producent: *Bethesda Softworks/ Akella* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *CD Project*

http://seadogs.bethsoft.com/

STRATEGICZNA
★★★★½
★★★★½
★★★★★

9

REWELACJA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

TREVOR CHAN'S CAPITALISM™ II

ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!

Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierw na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!

Ubi Soft
www.ubisoft.com

©2001 Ubi Soft, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakiem towarowym Ubi Soft, Inc. Capitalism i logo Enlight są znakami towarowymi Enlight Software. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

CD PROJEKT

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

TOM CLANCY'S GHOST RECON: DESERT SIEGE

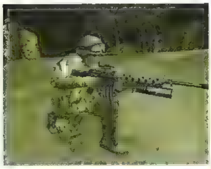
Duchy straszą na pustyni

Oglądając ostatnie wiadomości można pomyśleć iż na świecie zapanowała moda na terrorystów i walczące z nimi specjalnie przeszkolone oddziały; nie powinna zatem dziwić popularność programów komputerowych ukazujących walkę obrońców pokoju ze złoczyńcami. W tym miesiącu do długiej listy gier o tej tematyce można dopisać dodatek do Tom Clancy's Ghost Recon o tytule Desert Siege.

Diaz

Afryka jest lądem gdzie dosyć często dochodzi do najróżniejszych starć i konfliktów na tle religijnym i etnicznym, przy okazji których nierzadko dokonuje się przerażających aktów terroru. Na dodatek często bywa też tak, ze to właśnie organy władzy bardziej lub mniej jawnie popierają działalność zbrodniczych ugrupowań. W takim wypadku wielokroć przydaje się pomoc „z zewnątrz" w postaci doskonale wyekwipowanej i wyszkolonej grupy komandosów, którą w **Desert Siege** to Ty masz zaszczyt dowodzić.

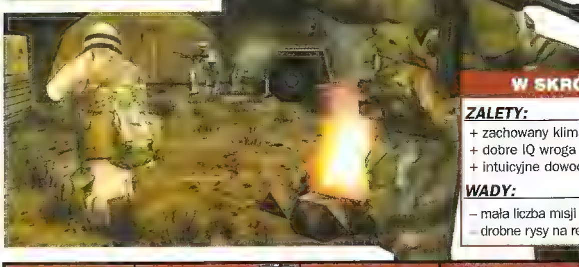
Po odpaleniu tego zestawu misji znajdziesz się w centrum walk w Etiopii. Szereg zadań, które stoją przed Tobą rozpoczyna się od lądowania na plaży i unieszkodliwienia umocnień przeciwnika. Myliłby się jednak ten kto po **Desert Siege** spodziewałby się wygrzewu w stylu ***Unreal*** czy ***Quake***. Tu akcje trzeba dokładnie zaplanować i nie ma miejsca na radosną improwizację. Szczegółowe rozpoznanie terenu, odnalezienie celów, ich śledzenie i w odpowiednim czasie zneutralizowanie jest zajęciem dla zawodowców, a nie amatorów nastawionych na wystrzeliwanie tysięcy kul w ciągu minuty. W grze są momenty gdy przeciwnik przechodzi zaledwie kilka metrów od Twego stanowiska, a Ty mając go na muszce musisz czekać na ten jeden właściwy moment, gdyż w przeciwnym wypadku zakładnicy zginą, bądź zostanie zdetonowany ładunek wybuchowy. Niestety zadań w **Desert Siege** jest zaledwie kilka, co daje dzień, maksymalnie dwa na przejście całości. Drobnym udogodnieniem, a zarazem sposobem na przedłużenie gry jest możliwość ponownego pogrania na wybranej planszy ale już w innym trybie walki, na przykład „wymiana ognia", gdzie głównym i jedynym priorytetem jest zlikwidowanie przeciwnika.



Wróg potrafi skutecznie odpowiedzieć na ogień, a niejednokrotnie to do niego należy inicjatywa. Agresywna postawa terrorystów zaskakuje, co często spowoduje szybsze bicie Twego serca. Jednak prawdziwe emocje daje dopiero gra sieciowa, gdy wspólnie ze znajomymi stoczycie pojedynek; nie od dziś wiadomo, że żaden komputer nie jest tak dobry jak żywy przeciwnik, a **Desert Siege** doskonale nadaje się do takiej zabawy ze swoimi pięcioma dodatkowymi mapami multiplayerowymi oraz nowymi zabawkami w arsenale.

Graficznie program jest kalką wersji podstawowej, co w chwili obecnej stanowi jeszcze dosyć dobry poziom, ale niestety już nie najlepszy. Ruch biegnących żołnierzy, skradanie się wrogów, czy też osuwanie się na ziemię człowieka trafionego kulą prezentują się całkiem nieźle. Rysą na realizmie jest natomiast fakt, iż po zdetonowaniu granatu w pomieszczeniu, oprócz pobitego szkła i nieco okopconego miejsca eksplozji, nie ma najmniejszego śladu po wybuchu. Oprawa audio nie wzbudziła u mnie żadnych zastrzeżeń i sądzę, iż podobnych reakcji można spodziewać się u wielu graczy. Pewien niesmak wzbudzają tylko afrykańscy terroryści mówiący w słowiańskich językach, w tym głównie po rosyjsku.

Desert Siege jest przyjemnym dodatkiem do gry, niemniej równie dobrze mógłby ukazać się w internecie jako darmowy bonus. W jego obecnej postaci, dodatek aż prosi się o podsumowanie: ładnie, ale dlaczego tak mało? ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ zachowany klimat serii
+ dobre IQ wroga
+ intuicyjne dowodzenie

WADY:

- mała liczba misji i bonusów
- drobne rysy na realizmie

Cena: 49 zł | Wersja polska ☑ | Demo —

SYMULACYJNA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x4, 16 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 500 MHz, 256 MB RAM, CD-ROM x16, 32 MB akcelerator 3D

producent: *Ubi Soft* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play It*

internet: http://www.ghostrecon.com/desertsiege.php

★★★
★★★½
★★★★

7

WARTO ZAGRAĆ

JUŻ W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

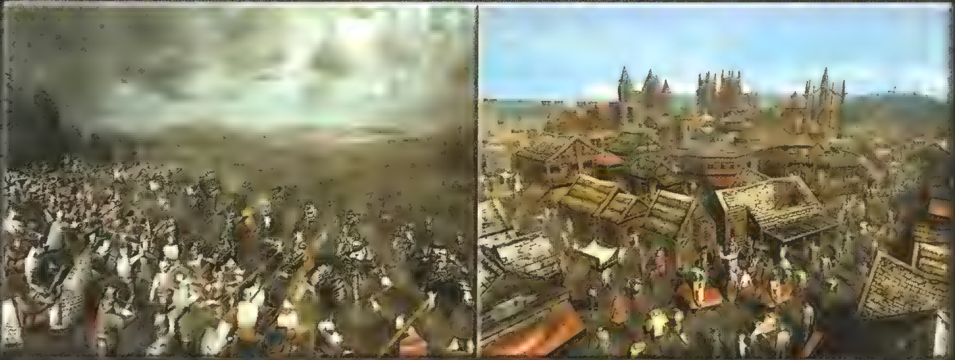
PL

CD PROJEKT

99^{90}

ZŁOTYCH

ŚWIAT POGRĄŻYŁ SIĘ W WOJNIE...



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!

Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!

Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.

Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł*

EKSKLUZYWNE POLSKIE WYDANIE ZAWIERA:

- » grę Warrior Kings PL
- » super prezent – stalowy kubek z logo gry za darmo

CAŁOŚĆ W PRZYSTĘPNEJ CENIE 99 *.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

MICROIDS

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

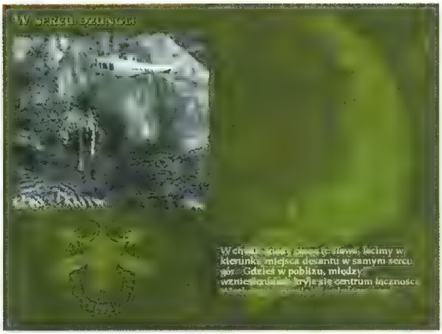
© 2001 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone. 2001 Blackcactus. Author and Game Designer.

GREEN BERETS

Good Morning Vietnam!

Od wielu lat jestem zagorzałym fanem serii *Myth*. Pierwsza odsłona cyklu była według mnie jednym z niewielu przełomowych tytułów wśród gier strategicznych. Od tego czasu na każdą kolejną grę opatrzoną tytułem *Myth* czekam z wielką niecierpliwością. Ostatnio miałem okazje przekonać się na ile udana może być konwersja *Mytha 2* osadzona w realiach wojny w Wietnamie.

Dengar



W ch[illegible] lecimy w kierunku miejsca desantu w samym sercu gór. Gdzieś w pobliżu, między wzniesieniami [illegible] kryje się centrum łączności

Green Berets, taki bowiem tytuł nosi recenzowana gra to właściwie rozbudowany mod do ***Mytha 2***, starannie opracowany i wydany. Każdy kto zagrał w jakąkolwiek część serii wie czego może się spodziewać. Podobnie jak ***Myth***, **Green Berets** to gra taktyczna w środowisku 3D. Dowodzisz w niej niewielkim oddziałem żołnierzy, wykonując misje w rodzaju opanowania jakiegoś strategicznego obiektu, zabicia wrogich oficerów, utrzymania kluczowego punktu i tym podobne.

Green Berets jest immanentnie związany z ***Mythem 2***. Po pierwsze do gry konieczne jest zainstalowanie pierwowzoru, a po drugie zarówno interfejs jak i grafika jest bardzo podobna. Od premiery ***Mytha 2*** upłynęło już sporo czasu, co niestety widać na ekranie. O ile krajobrazy wyglądają nieźle (polecam destrukcję poszczególnych elementów przyrody), lepiej niż w wielu najnowszych strategiach o tyle średnio prezentują się jednostki, przedstawione jako płaskie sprite'y.

Do dyspozycji masz kilka rodzajów żołnierzy (dowódca, sanitariusz, operator broni ciężkiej, szeregowy wojak) ale w wirze walki nie jest zbyt łatwo ich od siebie odróżnić. Każda jednostka, poza standardowym atakiem dysponuje także specjalnymi zdolnościami od możliwości opatrywania rannych towarzyszy broni, poprzez korzystanie z granatnika, różnego rodzaju granatów aż po wzywanie śmigłowców i podkładanie ładunków wybuchowych. To ciekawe urozmaicenie rozgrywki przy czym dodam, że skutki „działania" granatów są bardzo... krwawo-efektowne. Wśród przeciwników też spotkasz się z kilkoma rodzajami jednostek, nie dość jednak jak dla mnie zróżnicowanymi.

Gra się przyjemnie, choć tylko w najwyższej rozdzielczości. W mniejszych postacie nawet przy maksymalnym oddaleniu są zbyt duże, a przy pojedynkach na odległość często trudno w porę dostrzec przeciwnika. Z drugiej strony w ten sposób, zapewne nieświadomie twórcy gry oddali nieco z charakteru tej wojny, pełnej zasadzek i niespodziewanych starć. Abym jednak mógł uznać, iż **GB** oddaje realia wietnamskiej dżungli musiałbym jej zobaczyć nieco więcej niż to co zafundowali nam graficy. Wspomniałem, iż krajobrazy nie wyglądają źle, ale są nieco zbyt aseptyczne, zbyt mało w nich zarośli, plątaniny drzew i mokradeł.

Zastrzeżenia i to poważne mam wobec SI. To co wyprawiali przeciwnicy i moi podkomendni wprawiło mnie w osłupienie. Otóż wystarczy niewielkie wzniesienie oddzielające wrogów aby zgodnie i przez dłuższy czas namiętnie ostrzeliwali oni górskie zbocze. O ile swoich żołnierzy zawsze możesz „ręcznie" wyprowadzić na pozycję strzelecką, o tyle Wietnamczycy trwają do końca na swoich stanowiskach ignorując zupełnie przeszkody terenowe czyniące ich ogień bezskutecznym. Z drugiej strony kilka razy przyjemnie zdziwiłem się, gdy obszarpany partyzant, który zakradł się w pobliże grupy moich wojaków, zamiast grzać bezmyślnie z kałasza poczęstował mój oddział koktajlem Mołotowa i zaczął uciekać.

Gra jest zlokalizowana na takim poziomie, że nie przeszkadza to w rozgrywce. Muzyka i odgłosy środowiska są nieźle, choć daleko im do tego co mogłem ostatnio usłyszeć w ***Dungeon Siege***. Podsumowując gra się przyjemnie, choć **Green Berets** nie może się równać z pierwotnym ***Mythem***. ❐

[illegible] Mamy oszczał z broni maszynowej [illegible]

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ nostalgiczne przypomnienie *Mytha*
+ nie trzeba wydobywać surowców

WADY:

– kiepska SI

Cena: 69 zł | **Wersja polska** ☑ | **Demo** ---

STRATEGICZNA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 200, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM x4

Wymagania zalecane:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

producent: *Talon Soft* **wydawca:** *Take 2 Interactive Software*
polski dystrybutor: *Play It*

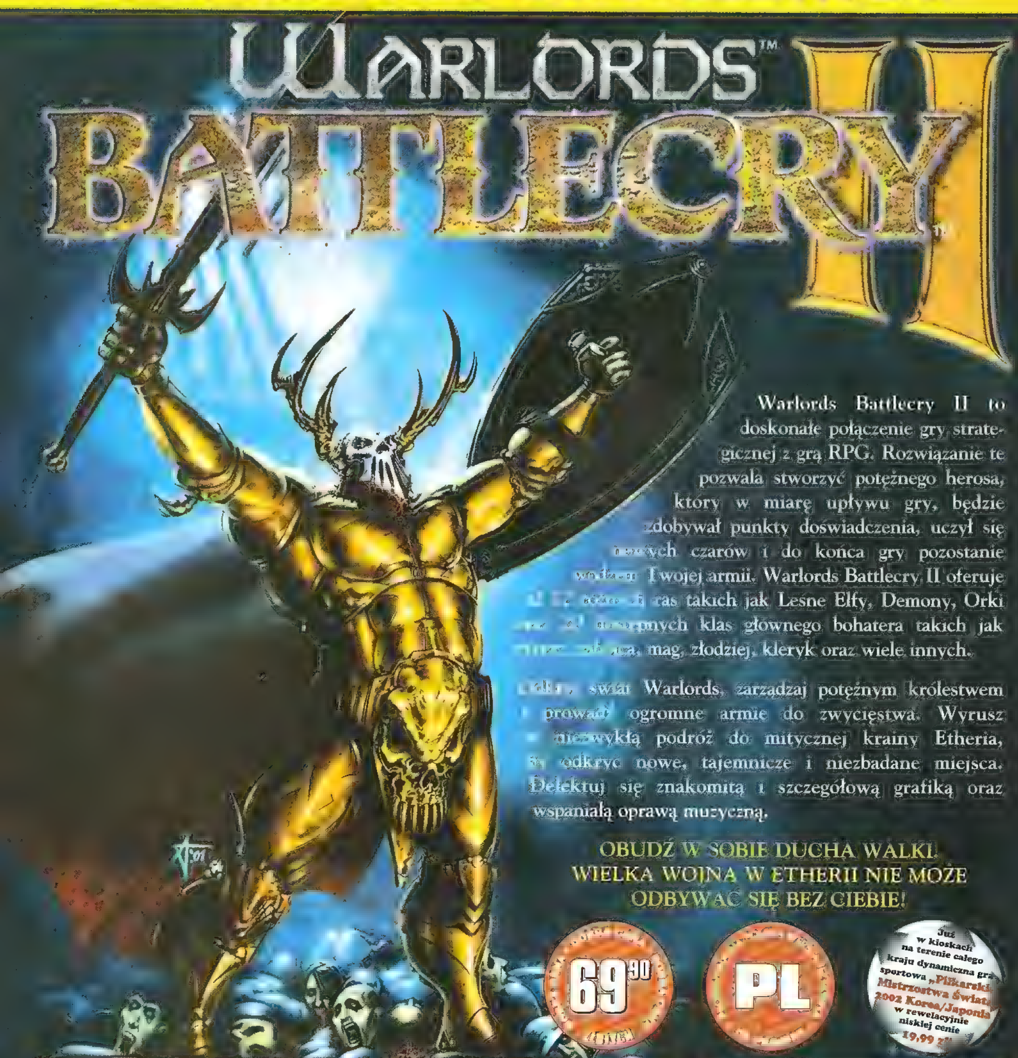
http://www.green-berets.com

🎨 ★★★½
♫ ★★★★
🎭 ★★★½

7

WARTO ZAGRAĆ

W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!



Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, ktory w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doswiadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje [illegible] ras takich jak Lesne Elfy, Demony, Orki [illegible] dostępnych klas głownego bohatera takich jak [illegible], mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

[illegible] świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.

OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI!
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE
ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl

Ubi Soft

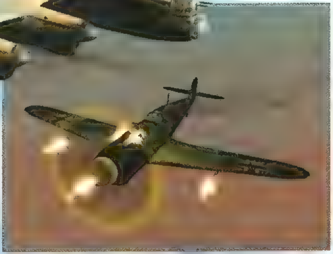
© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2002 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe [illegible] prawnych właścicieli.

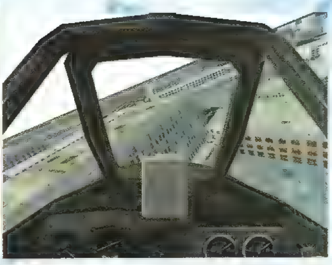
JANE'S ATTACK SQUADRON

Wojna powietrzna nad Europą

Wśród sympatyków lotnictwa można zauważyć podział na zwolenników nowoczesnych maszyn, gdzie komputer pokładowy odgrywa znaczącą rolę podczas lotu a walka toczy się poza zasięgiem wziualnym, oraz na takich, którzy cenią sobie w samolotach nie przewagę techniczną, a umiejętności pilota. Do tych ostatnich adresowany jest Jane's Attack Squadron.

Diaz





Pierwsza połowa roku 1943 nie był łaskawa dla III Rzeszy; klęska pod Stalingradem i początek wielkiej ofensywy Armii Czerwonej oraz unicestwienie Afrika Korps w Tunezji i przegrana kampania afrykańska były praktycznie początkiem końca imperium Hitlera. Na dodatek od 1942 roku alianci systematycznie bombardowali ośrodki przemysłowe, węzły kolejowe oraz miasta niemieckie. Luftwaffe stawiła twardy opór: setki maszyn Goeringa startowały aby odeprzeć ten miażdżący walec, jednak anglo-amerykańska machina wojenna okazała się zbyt wielka dla przeciwników z czarnym krzyżem na skrzydłach. I to właśnie okres od 15 stycznia do 23 maja 1943 roku stanowi w grze kampanię – jeśli opowiesz się po stronie swastyki.

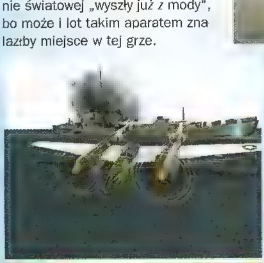
W przypadku gdy wybierzesz latanie razem z chłopcami z USAF lub RAF przygotuj się na ciężkie zmagania w 1944 roku podczas akcji powietrznych wspierających działania Drugiego Frontu.

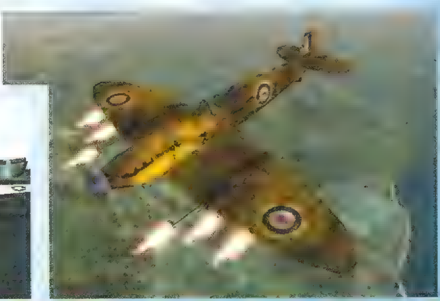
Tak przedstawiają się zarysy fabuł obu kampanii, a co oferują misje wchodzące w ich skład? Przechwycenie wrogiej formacji bombowej, osłona własnych maszyn, nękanie sił naziemnych i nawodnych oraz ciągłe pojedynki myśliwskie. Jednak nie zawsze jest się myśliwym. Otóż typy misji są przemieszane pomiędzy sobą, przez co na niektóre z zadań polecisz Mustangiem a na inne Latającą Fortecą. Takie „uatrakcyjnienie" gry okazało się jednak jej 'zbędnym' udziwnieniem bo wygląda to tak jakby twórcy nie mogli się zdecydować czy ma to być symulator myśliwca czy też bombowca. Z ulgą odetchnąłem na myśl, że balony obserwacyjne w II wojnie światowej „wyszły już z mody", bo może i lot takim aparatem znalazłby miejsce w tej grze.

Do dyspozycji gracza oddano najbardziej znane maszyny myśliwskie i bombowe. Po stronie aliantów są następujące myśliwce: Mustang, Spitfire w dwóch wersjach, Thunderbolt i Lightning oraz trzy bombowce: Lancaster, B-24 Liberator i Latająca Forteca B-17. Luftwaffe reprezentują dwie „sto dziewiątki" czyli Me-109 E i G, trzy odmiany Focke Wulfa 190, Messerschmitt 262 oraz Junkers 88. Różnice w pilotażu pomiędzy każdą z nich są zauważalne już od pierwszych sekund, a znajomość niektórych parametrów technicznych może uratować skórę podczas walki, dlatego powinno się zajrzeć do niewielkiej, ale dosyć szczegółowej biblioteki, załączonej do gry. Sam model lotu został oddany w miarę realistycznie, jednak nie jest to do końca wierny symulator; nawet na maksymalnym poziomie realizmu gra trąca trochę o tryb arcade.

Jane's Attack Squadron jawi się jako starannie wykonany program, opatrzony świetną grafiką i niezłym dźwiękiem. Niestety, miłośnicy klasycznych symulacji mogą być nim zawiedzeni – zbyt wiele w nim elementów zręcznościowych, a do takich hitów jak ***Il-2 Sturmovik*** czy ***Microsoft Combat Flight Simulator*** nawet się nie zbliża. Ogółem, można, choć niekoniecznie, zobaczyć.

P.S. Jak dowiedzieliśmy się w ostatniej chwili od dystrybutora gry, **Jane's Attack Squadron** będzie dostępny wyłącznie w sieci Media-Markt. ❐





W SKRÓCIE

ZALETY:

+ widowiskowe batalie powietrzne
+ doskonała oprawa graficzna

WADY:

– niewielka ilość misji
– raz myśliwcem, raz bombowcem

Cena: 99 zł | **Wersja polska** — | **Demo** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 366 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x16, akcelerator 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 128 MB RAM

producent: *Mad Dog Software* **wydawca:** *Jane's Combat Simulations*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.xicat.com/games/JanesAttackSquadron.html

SYMULACYJNA

★★★★½
★★★½
★★★

7

WARTO ZAGRAĆ

WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII!

Might and Magic IX

Najnowsza część
kultowej gry role-playing
w sprzedaży od 5 czerwca
w rewelacyjnej cenie 99^{90} zł!

Polskie
wydanie zawiera:

- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie
wydanie zawiera:

- Grę Heroes IV - 2 CD w pudełku DVD
- 128-stronicową instrukcję do gry Heroes IV
- Gry Heroes I i Heroes II Gold - 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes I i Heroes II Gold

Jedna z najbardziej
oczekiwanych gier
strategicznych 2002 roku
już w sprzedaży w cenie 99^{90} zł!

HEROES IV™ of MIGHT AND MAGIC®

3DO™
NEW WORLD COMPUTING
www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

PL

© 2002 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. 3DO, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, New World Computing oraz odpowiednie znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do The 3DO Company w USA oraz innych państwach. Wszystkie znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. New World Computing jest oddziałem The 3DO Company.

FREEDOM FORCE

Komiks jak żywy

Twórcy **Freedom Force** nie mogli chyba wymarzyć sobie lepszego momentu dla premiery swojej gry nawiązującej do komiksów z lat sześćdziesiątych dwudziestego stulecia. Jeśli bowiem ekranizacja Spidermana bije wszelkie rekordy oglądalności (przeszło 100 milionów dolarów wpływów z kas za pierwszy tydzień projekcji) to znaczy, że zainteresowanie obrazkowymi książeczkami i ich superbohaterami nie słabnie. Ów trend wraz z doskonałym wykonaniem **Freedom Force** wróży tej grze świetlaną przyszłość.

baRTeS

Prztyczek w nos krytyce

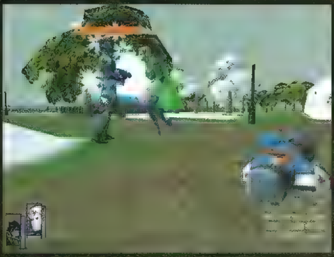
Programiści z **Irrational Games** obmyślili doskonały plan na uniknięcie jakiejkolwiek próby krytyki dotyczącej fabuły gry. Wszak często napotyka się wśród recenzentów zamiłowanie do piętnowania naiwnej fabuły, wyświechtanych schematów i zgranych pomysłów. Tymczasem w tej grze zarówno fabuła, jak i nawet wypowiedzi bohaterów z założenia mają być denną kliszą, grającą na nutkach naiwności i zaściankowości. Akcja zapożyczona jest bowiem prosto z rozbuchanych patriotycznie, amerykańskich komiksów z czasów zimnej wojny. Nie ma zatem nic dziwnego w tym, że głównymi postaciami negatywnymi są tutaj „Ruscy" (tak pieszczotliwie dobroczyńcy miasta Patriot City zwracają się do sowieckich przybyszów). Jednakże tym razem pomiot zła, przebrzydłe Komuchy, nie są osamotnione w utrudnianiu żywota niewinnym „Amerykańcom" (to z kolei zwrot grzecznościowy Rosjan w stosunku do Jankesów). Okazuje się bowiem, że do walki włączyła się obca rasa o nazwie The Domain, dla której Ziemia jest ostatnią przeszkodą w drodze ku absolutnej władzy we wszechświecie.

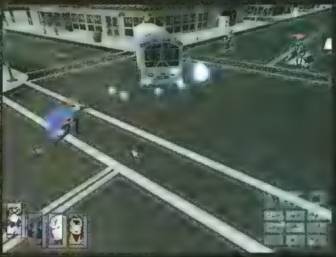
Co prawda z Rosjanami od lat walczy już James Bond, a z kosmitami Fox Moulder, to jednak z połączonymi siłami najeźdźców nie poradziłaby sobie żadna z tych postaci-ikon kinematografii. Dlatego też na posterunku zjawia się Minuteman, a z każdą misją dołącza do niego kolejny superheros; wszyscy okazują się być obdarzeni tajemniczą energią X. Znajdzie się wśród nich także i przybysz z planety The Domain – Mentor – który pragnie dopomóc Ziemianom w uniknięciu ostatecznej zagłady. Kiedy w trakcie kampanii zbierzesz już czterech obrońców, staną się oni samozwańczą brygadą obronną o nazwie „Freedom Force". Początkowo znajdzie się w niej El Diablo, Man-Bot, Minute Man i Mentor, a potem przed każdą z misji wybierać będziesz uczestników spośród postaci w danym momencie dostępnych (maksymalna liczba to ponad dziesięć).

Strategia czy gra RPG...

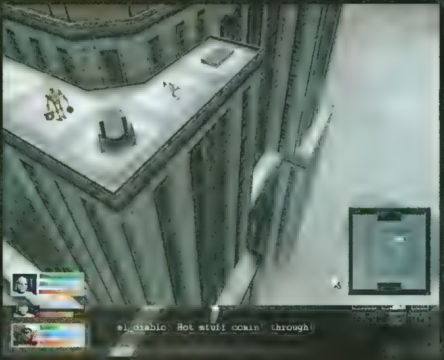
...a może po prostu zręcznościowa RPG na modłę *Diablo*? Doprawdy ciężko uściślić przynależność gatunkową **Freedom Force**. Zapewne najbliżej tej grze do kategorii role-playing, z tej dziedziny wirtualnej rozrywki wzięto, na przykład, motyw rozbudowy postaci. Każdy z herosów zdobywa w trakcie walki „punkty prestiżu", które po skończeniu danej misji (o ile zebrano ich wystarczająco dużo by bohater wskoczył na wyższy poziom doświadczenia) zamienić można na zakup specjalnych umiejętności i zaklęć, w miarę zwiększania swej sprawności coraz mocniejszych. A propos punktów prestiżu napomknąć należy, że obracanie budynków w gruzy i zabijanie niewinnych przechodniów kosztować Cię będzie ujemne punkty prestiżu, więc demolka, mimo iż efektowna, do opłacalnych zajęć nie należy. Operować będziesz, jak już wspomniałem, w coraz większej grupie (do czterech bohaterów) – łączenie herosów w drużyny to niewątpliwie także wskazanie na przynależność do gatunku RPG. Ponadto bohaterowie zdolni są do „czynów heroicznych", co oznacza z reguły jednorazową możliwość przywrócenia sobie pełnego zdrowia lub energii witalnej potrzebnej do użycia mocy.

Każda z misji posiada cele pierwszorzędne i poboczne. Niespełnienie pierwszego typu rozkazów zmusi Cię do restartowania rozdziału, natomiast niewypełnienie celów drugorzędnych spowoduje, w najgorszym wypadku, brak awansu na wyższy poziom doświadczenia. Najistotniejszym elementem rozgrywki jest oczywiście walka zbrojna z sowieckimi najeźdźcami, a także rodowitymi bandytami i pomniejszymi rzezimieszkami. Przyznać muszę, że aspekt ten wymaga ścisłej współpracy między poszczególnymi członkami oddziału, żaden z bohaterów nie jest bowiem na tyle mocny i wszechstronny, by móc w pojedynkę rozbić armię wroga. Część Twych podopiecznych skuteczniejsza jest w walce na odległość, inni w bezpośrednim starciu z grupą nieprzyjaciół, jeszcze inni (na przykład Mentor) lepiej sprawdzają się w demoralizowaniu i psychicznym osłabianiu sił oponenta, niż w działaniach typowo zaczepnych. Do zróżnicowania wśród Twoich jednostek dochodzi jeszcze kwestia różnej reakcji wroga na alternatywne sposoby ataku ze strony tego samego bohatera. Wychwycenie drobnych niuansów wymienionych powyżej zajmuje odrobinę czasu, ale dzięki takiemu rozwiązaniu da się wyraźnie wyczuć charakterystyczną wartość danej jednostki, zatem uczucie masowości na pewno będzie Ci obce. Tak na marginesie dodam, że ciskanie przedmiotami znalezionymi po drodze odbywa się na takiej samej zasadzie dla każdej z postaci.





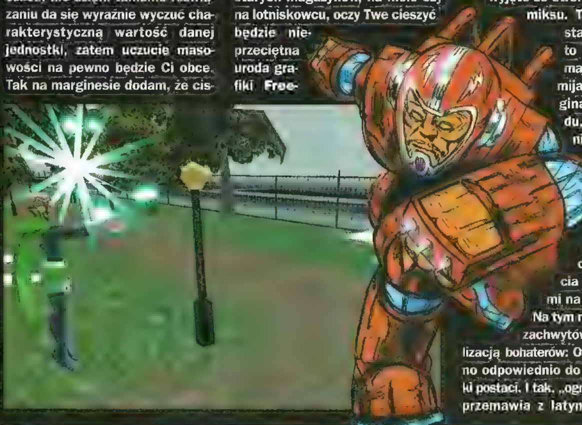
Jeśli ktoś uparłby się, by we **Freedom Force** wskazać na elementy rodem z innych gatunków, to rychło mógłby stwierdzić, iż walka w tej grze prowadzona jest na zasadzie kompromisu między erteesem a strategią turową. Poruszać się będziesz w czasie rzeczywistym, natomiast polecenia wydajesz po zatrzymaniu gry. Przesuwając kursorem po ekranie widzisz wtedy, jaki typ interakcji ze strony poszczególnych członków drużyny możliwy jest z danym przedmiotem, postacią, terenem lub budowlą.



el_diablo: Hot stuff comin' through!

Żyj kolorowo

Gdziekolwiek byś się nie znalazł: pod bankiem, w parku, wśród starych magazynów, na molo czy na lotniskowcu, oczy Twe cieszyć będzie nieprzeciętna uroda grafiki **Freedom Force**. W grze użyto bardzo soczystej, kontrastowej kolorystyki, przez co miasto Patriot City naprawdę wygląda jakby żywcem wyjęte ze stron ślicznego komiksu. Tymczasem postaci bohaterów to już prawdziwy majstersztyk: pomijając nawet oryginalność wyglądu, dla każdej z nich wymyślono historyjkę o „tajemnicy narodzin", potęgując przez to w graczu uczucie zżycia się z bohaterami na dobre i na złe. Na tym nie koniec mych zachwytów nad personalizacją bohaterów: Otóż głos dobrano odpowiednio do charakterystyki postaci. I tak, „ognisty" El Diablo przemawia z latynoskim akcentem, Minuteman jest pompatyczny do bólu, a Man-Bot, targany wyrzutami sumienia po śmierci swego brata, za każdym razem gdy do kogoś strzela to przeprasza, gdyż on „nie chce, ale musi". Głosy to zresztą nie jedyna zaleta udźwiękowienia **Freedom Force** – efekty audio słyszane w trakcie walki nie pozostawiają wiele do życzenia, a muzyka jest wręcz cudowna.



Tak się rozpłynąłem w zachwycie nad urokami **Freedom Force**, że nieomal zapomniałbym o drugim z trybów rozgrywki dostępnych w tej grze – czyli o potyczkach sieciowych. W rozgrywce sieciowej, jak się łatwo domyślić, prowadzone będą wielkie bitwy między superherosami. Można ponadto użyć postaci stworzonej osobiście. Ogółem rzecz biorąc, nie wyobrażam sobie, by **Freedom Force** mógł się komukolwiek nie spodobać. ❐

Cena: 129,90 zł | **Wersja polska** ▭ | **Demo: CD 5/02** | **ROLE-PLAYING**

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300, 96 MB RAM, CD-ROM x8, 16 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3 600, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D

producent: *Irrational Games* **wydawca:** *Crave/EA*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.ea.com

★★★★½
★★★★★
★★★★½

9

REWELACJA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ komiksowy klimat
+ fascynujący bohaterowie
+ nastrojowa oprawa dźwiękowa
+ ładne scenerie i piękne efekty specjalne

WADY:

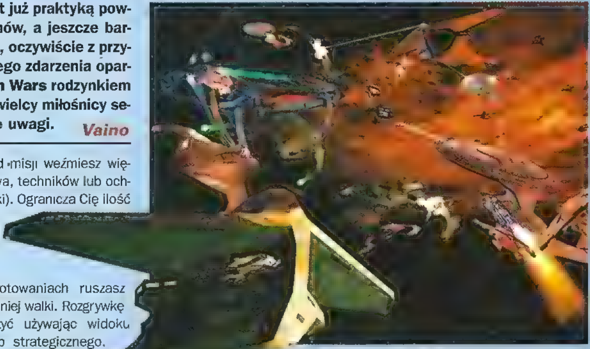
– przejściowe problemy ze sterowaniem

STAR TREK: DOMINION WARS

Strategia czasu zmarnowanego

Przenoszenie akcji filmów do gier jest już praktyką powszechną. Cieszy to fanów tych filmów, a jeszcze bardziej cieszy producentów filmowych, oczywiście z przyczyn finansowych. Niestety, gra z prawdziwego zdarzenia oparta na obrazie należy do rzadkości. Dominion Wars rodzynkiem pod tym względem niestety nie jest i nawet wielcy miłośnicy serialu nie poświęcą jej, jak sądzę, zbyt wiele uwagi.

Vaino

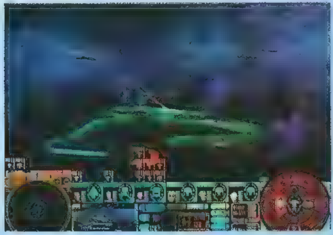


Zjednoczone siły Dominion i Kardasjan atakują Federację. Aby odeprzeć inwazję, Federacja odnawia sojusz z Klingonami. Od tej pory zaczyna się wojna o przetrwanie, a Ty musisz wybrać stronę, po której będziesz walczył. Po dokonaniu wyboru przychodzi czas na przygotowania do walki. Po krótkim przedstawieniu przez narratora sytuacji na froncie otrzymasz zadanie (np. zniszczenie sieci czujników), a także sugestie jak i jakimi jednostkami najlepiej wykonać misję. Zaletą gry jest możliwość wybrania statków innych niż zaproponowane. Następnie dobierasz kapitana, urządzenia (np. wspomaganie osłon) oraz załogę (w zależności od misji weźmiesz więcej dowództwa, techników lub ochrony jednostki). Ogranicza Cię ilość kredytów, za które możesz to wszystko kupić.

Po przygotowaniach ruszasz do bezpośredniej walki. Rozgrywkę możesz toczyć używając widoku bojowego lub strategicznego. W pierwszym przypadku kamera osadzona jest na ogonie jednostki, a w drugim jest znacznie oddalona. Niemniej jednak w każdym z ustawień można dowolnie obracać okiem kamery, dostosowując widok do własnych potrzeb. Z pulpitu dowódcy u dołu ekranu sterujesz m.in. osłonami, prędkością, stylem ataku i priorytetami niszczenia jednostek wroga. Ot i cała filozofia.

DW jest strategią czasu rzeczywistego, niestety niezbyt udaną. Na jej niedoskonałość składają się złe rozwiązania. W grze nie musisz gromadzić surowców, ani budować baz czy stoczni statków. Więc gdy dostaniesz 1 lub maksymalnie 6 jednostek do wykonania misji, to nie masz co liczyć na wsparcie. „Strategia" działania sprowadza się głównie do wyeliminowania wroga zanim ten zdąży zniszczyć na przykład eskortowany przez Ciebie transportowiec lub do przyczajenia się w miejscu poza zasięgiem nieprzyjacielskich radarów i prowadzenia 10 minutowego – jeśli cel jest duży – monotonnego ostrzału. Na dodatek, gdyby nie komentowany na bieżąco przebieg konfliktu, powierzone Tobie zadania byłyby po prostu nudne. Gdy już zewrzesz się w bitewnym uścisku i Twoje jednostki zmieszają się z jednostkami nieprzyjaciela, prawie na pewno stracisz panowanie nad walką. Pole bitwy momentalnie staje się chaotyczne niczym rozdeptane mrowisko – zwłaszcza gdy atakujesz 5 statkami równie liczną eskadrę przeciwnika. Po chwili nie wiesz, który statek atakuje kogo, a w tych warunkach efektywne sterowanie osłonami, czy też stylem ataku, staje się praktycznie niemożliwe.

Podsumowując, **DW** zamiast strategii czasu rzeczywistego przypomina bardziej chaotyczną strzelankę. Można by to jakoś przeboleć, gdyby chociaż rozgrywanie walki było bardziej dopracowane. Niestety, co większe bitwy stają się loterią, której wynik możesz już tylko obstawiać. Bądź co bądź dobra grafika oraz przeciętna muzyka nie nadrobią powyższych niedociągnięć. **Dominion Wars** wymaga sporej dozy samozaparcia, aby wysiedzieć przy niej trochę. ❐



Cena: 59 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

STRATEGICZNA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 266, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
128 MB RAM

producent: *Simon & Schuster* **wydawca:** *PAN Interactive*
polski dystrybutor: *TopWare*

http://www.simonsays.com/dominionwars_site/

★½
★★★
★★½

5

NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duża swoboda w doborze jednostek i kapitanów

WADY:

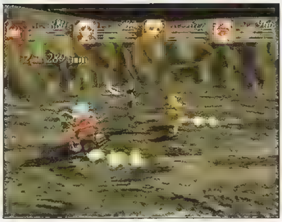
- chaos podczas starć
- niewymagająca strategia walki
- nużące misje

GRANDIA 2

RPG duże oczy ma

Grandia 2 to wielki konsolowy hit z gatunku RPG w klimacie anime. O popularności całej serii *Grandia* przekonać się można bardzo łatwo, przeglądając liczne poświęcone jej internetowe strony. Francuska firma Ubi Soft podjęła się trudnego zadania przeniesienia owego przeboju na blaszaka, zabieg ten zaś do pewnego stopnia można uznać za udany.

Dengar

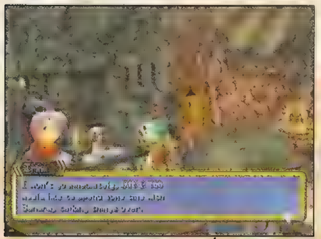


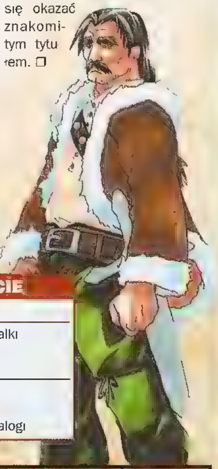
Fabuła to jeden z najmocniejszych elementów **Grandii 2**. Mimo wyświechtanego pomysłu jakim jest „przebudzenie odwiecznego Zła", sporo tu zaskakujących zwrotów akcji, a cała historia prezentowana jest w iście filmowy sposób. Główny bohater Ryuudo wraz z nieodłącznym sokołem Sky'em to Han Solo i Wiedźmin w jednym, czyli cyniczny najemnik, który w głębi serca jest bezinteresownym idealistą. Nasz bohater podejmuje się eskortowania księżniczki Eleny, siostry należącej do kościoła Granasa. Podczas tajemnych misteriów dochodzi do nieprzewidzianych zdarzeń, co skutkuje pojawieniem się demonicznego alter ego Eleny – bezlitosnej Millenii. Jednocześnie rozpoczynają się wspólne przygody Ryuudo i Eleny/Millenii. Razem wyruszają do głównej katedry Granasa, aby uwolnić Elenę od przekleństwa mrocznych sił.

Wątek roleplejowy jest w **Grandii 2** mizerniutki. Opcje dialogowe praktycznie nie występują. Dosyć często będziesz za to „milczącym" świadkiem rozmów jakie prowadzą bohaterowie. Tekst prezentowany jest w specyficzny sposób, co powoduje niemiłosiernie długi czas jego wyświetlania. Jako że nie można przerwać takich konwersacji musisz uzbroić się w cierpliwość podczas wszystkich rozmów, na które nie masz wpływu. Lepiej jest z rozwojem postaci. Poza punktami doświadczenia za zwycięstwa w walce, otrzymujesz także Special Coins i Magic Coins, które można wymienić na charakterystyczne dla konkretnej postaci combosy, zdolności specjalne oraz czary. Do tego dochodzi spora ilość sprzętu i gadżetów, co znacząco uatrakcyjnia rozgrywkę.

System walki z kolei jest o wiele lepszy niż choćby ten z ***Final Fantasy VII***. Pojedynki odbywają się w czasie rzeczywistym, choć akcja zatrzymuje się w kluczowych momentach. Starcia opierają się na wykonywaniu działań każdej postaci w odpowiednich sekwencjach. Po okresie przygotowania się Twojego bohatera do akcji, nadchodzi moment wydania mu komendy i akcja zatrzymuje się. Po wybraniu działania trzeba jeszcze odczekać pewien czas i wszystkie postacie, poza Twoim bohaterem, zamierają w miejscu w pozach rodem z „Matrixa". Mimo pozornego skomplikowania system ten sprawdza się rewelacyjnie, pozwalając stosować bardzo efektowne i wyrafinowane manewry taktyczne. Jednak co z tego, gdy większość przeciwników nie wytrzymuje nawet jednej rundy? Jedynie walki z bossami dostarczają sporych emocji.

Podsumowując, **Grandia 2** ma znakomity system walki, niezła fabułę ale reszta drażni każdego kto nastawił się na standardowego RPGa. Wadą jest także jej niewielki rozmiar – mi udało się bez wysiłku ukończyć całość w dwa dni. Mimo wszystko uważam, że dla miłośników mangowych klimatów **Grandia 2** może się okazać znakomitym tytułem. ❐





W SKRÓCIE

ZALETY:

+ świetny system walki
+ fabuła

WADY:

- okropna muzyka
  zbyt krótka gra
- brak wpływu na dialogi

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	ROLE-PLAYING	7
Wymagania minimalne: *Pentium 266, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D*	**Wymagania zalecane:** *128 MB RAM*		★★★½ ★ ★★★★	
producent: *Game Arts* **wydawca:** *Ubi Soft* **polski dystrybutor:**			**WARTO ZAGRAĆ**	
http://grandia2.ubi.com/				

R E K L A M A

wp.pl
Wirtualna Polska
Wirtualne Imperium Gier
największa liczba recenzji na konsole i PC
najświeższe zapowiedzi
gorące nowinki z kraju i ze świata
najobszerniejsze solucje i poradniki
codzienny Update
tony Tips & Tricks
masa konkursów
dział Fantasy
zapamiętaj ten adres
www.gry.wp.pl

STARMAGEDDON

Próżnia i chaos w polskim kosmosie

Wydawałoby się, że polscy producenci idą w bardzo dobrym kierunku wyznaczając sobie ambitny cel dorównania jakością produktom zagranicznym. Jeszcze niedawno wydawało nam się, że **Lemon Interactive** stworzy strategię czasu rzeczywistego na miarę ***Homeworlda***. Nadzieja nie opuszczała mnie jeszcze przy pierwszym kontakcie ze **Starmageddonem**. Przeciwnie, urokliwa oprawa graficzna zrobiła bardzo dobre wrażenie. Wszystko jednak legło w gruzach już po pół godzinie intensywnej gry; doprawdy nie rozumiem, jak podobne dziełko zdołało w ogóle wyjść z etapu beta testów i przetrwać do dnia premiery w tak wielce niedoszlifowanym stanie.

baRTeS

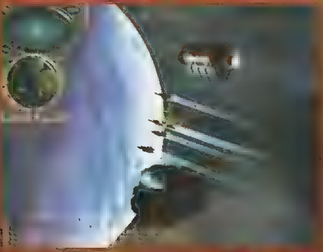
Lekcja cierpliwości

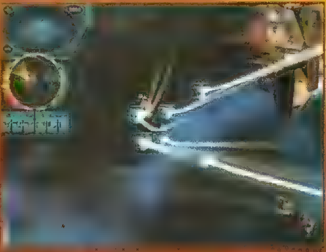
Twórcom zabrakło wyobraźni szczególnie przy komponowaniu struktury samouczka, którego przejście w całości przy pierwszym podejściu jest sztuką samą w sobie. W założeniu twórców etapy samouczka (nazywane „lekcjami") następują po sobie płynnie, w rezultacie wypełnienia zadań z poprzedniej lekcji. Jakby nie dość było, że gracze mniej sprawnie radzący sobie z czytaniem mogą nie zdążyć z przyswojeniem co dłuższego polecenia, to dodatkowo wypełnienie rozkazów z okienka dialogowego danej lekcji nie warunkuje wcale natychmiastowego przejścia do następnej. Posłużę się w tym miejscu przykładem: jesteś w trakcie nauki poruszania kamerą i program nakazuje Ci wpierw przesunąć kamerę w lewo, a potem w prawo. Posłusznie wypełniasz owo proste polecenie, ale efektu nie widać – nowa lekcja nie ma zamiaru wyświetlić się na ekranie. Zatem [illegible] od nowa: w lewo, w prawo, jeszcze raz w lewo, jeszcze raz w prawo. W końcu zirytowany kręcisz wokół, do przodu, do tyłu, w górę, w dół. W końcu (W wyniku czego? Skrajnego zdenerwowania [illegible] stąd ni zowąd przechodzisz do kolejnego etapu. Takie „krzaczki" można by mnożyć.

Tęsknota za Vitechianami

Nie samym tutorialem jednak komputerowiec żyje, więc pora skupić się na kampanii dla jednego gracza. Fabuła opowiada o wojnie w przestrzeni kosmicznej prowadzonej przez ludzi oraz dwie rasy obcych istot: Vitechian i Demonów. Ludzie zapragnęli poszukać dla siebie nowej planety umożliwiającej kolonizację i tak, po raz pierwszy w historii, weszli w bliski kontakt z obcą cywilizacją – Demonami – co niestety natychmiast przerodziło się w otwarty konflikt zbrojny. W kampanii możesz prowadzić wojska ludzi i Demonów, natomiast Vitechianie [illegible] jako [illegible] uwagi, [illegible] jest [illegible] rozwoju wojny. Autorzy [illegible] chełpią się [illegible] z tym, że postawienie [illegible] rozmachu [illegible] odbyło się tu kosztem dynamiki [illegible] cunkiem dla scenarzystów [illegible] pracy, mało komu będzie się chciało oglądać czterominutowe cut-scenki pojawiające się między misjami. Na szczęście rozgrywka jest już o wiele bardziej wartka, czasami wręcz do przesady. W większości przypadków schemat prowadzenia potyczki opiera się na dobrze znanym motywie rozbudowy bazy głównej, wydobycia surowców i odpieraniu ataków wroga lub ostatecznej jego anihilacji. Całość rozgrywki odbywa się w pięknym, trójwymiarowym kosmosie, w którym gracz otrzymuje pełną swobodę w operowaniu kamerami. Niewątpliwie jest to [illegible] liberalny stosunek do [illegible] na początku spraw[illegible] się w przestrzeni kosmicznej może sprawiać niewielkie problemy.

Przejdźmy do esencji działań gwiezdnych, czyli do kwestii uni-





Cena: 49,90 zł	Wersja polska ☑	Demo: CD 6/02	STRATEGICZNA	5

Wymagania minimalne:
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D

producent: *Lemon Interactive* **wydawca:** *Lemon Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://starmageddon.gry-online.pl/

★★★★½
★★★½
★★

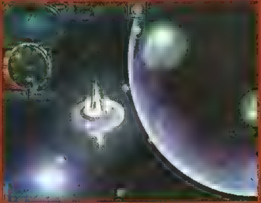
5

NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:
- + ładnie oddana przestrzeń kosmiczna
- + swoboda w operowaniu kamerami

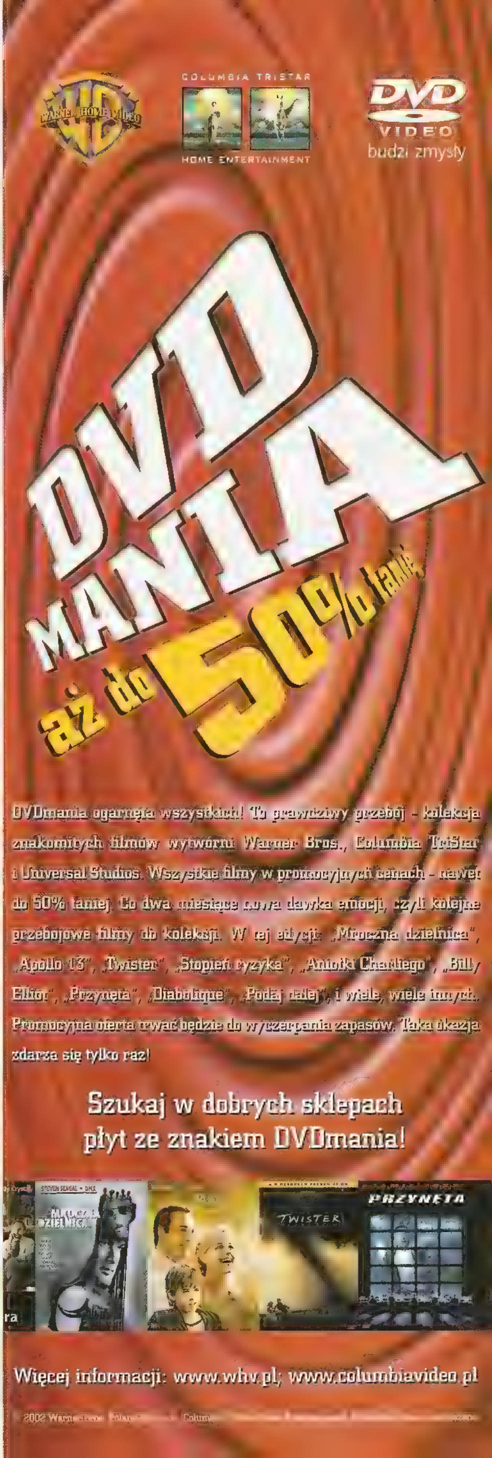
WADY:
- – bezsensowny tutorial
- – można grać tylko dwoma rasami
- – nieznośnie długi czas ładowania misji
- – zaniedbania w w bsłudze gry
- – mało wyrafinowany system walki



cestwiania oddziałów wroga. Inkorporowano tu kilka standardowych rozwiązań dla erteesów, na przykład przeciąganie myszką po ekranie w celu zaznaczenia jednostek, a także formowanie statków w grupy bojowe. Niestety o kilku, wydawałoby się oczywistych, funkcjach już nie pomyślano. I tak na przykład: masz dostęp do formacji bojowych, ale nie możesz już ich ustawiać w różne szyki (ustawienie jest automatyczne). O tak wyrafinowanych opcjach, jak różne sposoby ataku lub możliwość rozbudowy wartości bojowej jednostek od razu zapomnij. Nie istnieje też funkcja wyznaczania trasy patrolu (jak to miało miejsce na przykład w *Far Gate*), co przy tak rozległym teatrze walk wydaje się wręcz niezbędne. Problemy będziesz miał ponadto z zachowaniem własnych jednostek. Nastawić je można agresywnie (atakują każdego napotkanego wroga), lub defensywnie (w założeniu mają chronić bazę lub najbliższy teren), ewentualnie pozostaje Ci wcisnąć klawisz „forced attack", zmuszając tym samym swoją flotę do skierowania uwagi na dany obiekt. Z tej właśnie funkcji korzystałem nader często, ponieważ moje statki powietrzne zachowywały się cokolwiek dziwacznie, ignorując czasem przeciwników.

Wierzyć się nie chce

Lista niedoróbek tego, wydawałoby się obiecującego, programu jest tak długa, że wymienię tylko te najbardziej rażące. Misje ładują się niemiłosiernie długo (jedna z nich prawie 2 minuty, a grę testowałem na Athlonie 1.2 GHz), opcja zapisu dostępna jest tylko między rozdziałami, nie można ustalić poziomu trudności, nie da się skonfigurować klawiszy, nie ma funkcji pauzy. Trudno więc wychwalać **Starmageddon** pod niebiosa, mimo iż graficznie jest to gra światowej klasy, muzyka zmienia się tu w zależności od wydarzeń rozgrywających się na ekranie, ponadto dołączono multiplayer, a w kampanii można walczyć równocześnie w trzech różnych lokacjach. Dzieło firmy **Lemon Interactive** miało szansę zdominować gatunek kosmicznych erteesów, a tymczasem jest to typowy przykład przerostu formy nad treścią, gdzie piękna oprawa audiowizualna nie ukryje przed oczami gracza wyraźnego niedoboru koncepcyjnego. ❑



DVDmania ogarnęła wszystkich! To prawdziwy przebój - kolekcja znakomitych filmów wytwórni Warner Bros., Columbia TriStar i Universal Studios. Wszystkie filmy w promocyjnych cenach - nawet do 50% taniej. Co dwa miesiące nowa dawka emocji, czyli kolejne przebojowe filmy do kolekcji. W tej edycji: „Mroczna dzielnica", „Apollo 13", „Twister", „Stopień ryzyka", „Aniołki Charliego", „Billy Elliot", „Przynęta", „Diabolique", „Podaj dalej", i wiele, wiele innych. Promocyjna oferta trwać będzie do wyczerpania zapasów. Taka okazja zdarza się tylko raz!

Szukaj w dobrych sklepach
płyt ze znakiem DVDmania!

Więcej informacji: www.whv.pl; www.columbiavideo.pl

© 2002 [illegible]

ARMY MEN: RTS

Zielona armia jest wśród nas

Mniej więcej piętnaście lat temu, między Bugiem a Odrą, wśród młodocianych miłośników militariów nastała moda na zbieranie plastykowych żołnierzyków w skali 1:72. Niejeden kolekcjoner dochował się wówczas armii reprezentujących siły zbrojne z całego globu. Jeśli pamiętasz owe czasy, a do tego lubisz klasyczne erteesy, to Army Men: RTS na pewno ożywi wspomnienia z dzieciństwa i dostarczy wiele radości z gry, tym bardziej, że potyczki zielonych, plastykowych wojowników toczą się w środowisku normalnego obejścia domowego.

Dosięgnąć nieba, a właściwie strychu, to podstawowy cel kampanii dla pojedynczego gracza. Przez piętnaście misji wypełniać będziesz zadanie zlikwidowania pułkownika-dezertera Blintza. Akcja rozgrywa się w obrębie pewnego domku jednorodzinnego: rozpoczynasz swą wojnę za ogrodzeniem, po czym wichry wojny przenoszą Cię na podwórze, następnie schodzisz do piwnic domu i przez poszczególne piętra dochodzisz do strychu, gdzie znajduje się kwatera główna zdrajcy. Jej zniszczenie oraz eliminacja pułkownika to koniec wieńczący dzieło. Umiejscowienie batalii w zwykłym środowisku domowym jest w tej grze rewelacyjnym pomysłem. Jak się okazuje gospodarze domu nie należą do pedantycznie dbających o porządek: dzięki zabawkom, bateriom, czy zegarkom uzyskujesz niezbędne surowce, czyli plastyk i elektryczność.

Tak jak pomysł na umiejscowienie gry należy do bardzo oryginalnych, tak już sama rozgrywka prowadzona jest w sposób znany z setek innych strategii czasu rzeczywistego. W większości misji Twoje główne zadanie polega na zbudowaniu obozu, stopniowym zwiększaniu swej potęgi wojskowej a następnie wyczyszczeniu planszy z obecności wrogich jednostek oraz budynków. Od tej reguły są bodajże tylko dwa wyjątki: w jednej z misji masz do dyspozycji ograniczoną liczbę żołnierzy i brak możliwości zbudowania bazy, a w innej Twoim celem będzie eskortowanie mieszkańców ułożonej z klocków „wioski". Dodatkowym czynnikiem, który zniechęcić może niektórych graczy, jest możliwość stanięcia tylko po jednej ze stron konfliktu. Z drugiej strony, kierowanie siłami Blintza praktycznie niczym by się nie różniło od sterowania „zielonymi", bowiem posiada on identyczne jednostki i struktury budowlane. Poza głównym celem misji, są jeszcze „medalowe": za wypełnienie obu otrzymujesz złoty medal, za jeden srebrny, a za żaden brązowy. W tym względzie pojawia się czasem mała sprzeczność, utrudniająca zdobycie złotego medalu – jeśli zatem równocześnie wymaga się od Ciebie skończenia misji w 25 minut oraz zebrania wszystkich dostępnych bonusów, to może się okazać, że medal z najszlachetniejszego kruszcu zostanie poza Twoim zasięgiem.

Army Men: RTS prezentuje się bardzo dobrze zarówno pod względem dźwięku, jak i grafiki. Jednostki są bardzo szczegółowo zaprojektowane, lokacje klimatyczne, a wypowiedzi postaci oraz muzyka, mimo iż repetytywne, to jednak aż tak mocno nie nużą. Te cechy w połączeniu z oryginalnością tematu i prostotą obsługi powodują, że w **Army Men: RTS** gra się wyjątkowo przyjemnie, co dziwi o tyle, że gra ta nie oferuje absolutnie żadnych nowych rozwiązań dla gatunku RTS. ❐

Cena ——— **Wersja polska** ——— **Demo** ———

STRATEGICZNA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x 4, karta 16 MB RAM

Wymagania zalecane:
Pentium 2 400 MHz, 96 MB RAM, karta 32 MB RAM

producent: *Pandemic Studios* **wydawca:** *3DO*
polski dystrybutor: ———

http://www.pandemicstudios.com

★★★★
★★★★
★★★★

8

NIEZŁA JAZDA

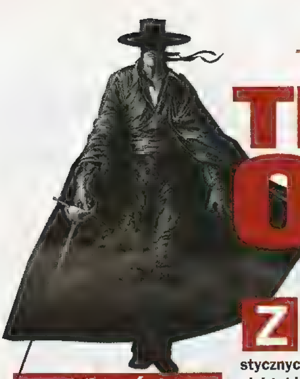
W SKRÓCIE

ZALETY:

- + klimatyczne lokacje
- + bardzo dobra grafika
- + poczucie humoru
- + wysoka grywalność

WADY:

- nie wnosi nic nowego do gatunku
- – w kampanii można grać tylko jedną stroną

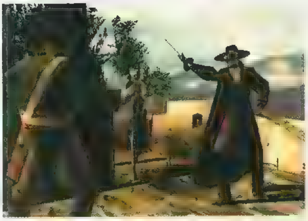


THE SHADOW OF ZORRO

Zorro ofiarą świętokradztwa

Zorro jest jednym z bohaterów, którzy konstruowali moje dziecinne wyobrażenia na temat prawdziwego herosa i jego fantastycznych przygód. Twórcy z In Utero najwyraźniej takich czułych wspomnień nie mają, gdyż ich The Shadow of Zorro okrutnie bezcześci legendę o Zorro.

baRTeS



W SKRÓCIE

ZALETY:

- + w miarę ładne lokacje

WADY:

- – powolne tempo akcji
- – niewygodny ruch kamery żenujący moduł walki
- – nuda

Cena: 79 zł

producent: *In Utero*
wydawca: *Cryo*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://zorro.cryogame.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★★
★½
½

2

PORAŻKA

Jest rok 1822 i Zorro musi dopomóc swojemu ojcu. Rodziciel Diega rozpoznał w nowym dowódcy miejscowego garnizonu wojska rzezimieszka o nazwisku Fuertes. Zaskoczenie tym faktem bierze się stąd, iż Fuertes od dawna uważany jest za zmarłego. Tak więc w siedmiu etapach podzielonych na mniejsze misje dowiesz się, skąd ów bandzior znalazł się w Kalifornii i czego tutaj szuka.

Gra od razu poraża mankamentami. Pierwszym z nich jest sposób sterowania bohaterem. Zorro charakteryzuje się ślimaczym czasem reakcji. W dodatku gdy spróbujesz nim obracać, nie umknie Twojej uwadze, iż obrotowy ruch przypomina prezentacje nowych modeli samochodów dokonywanych przy pomocy podestu kręcącego się wokół własnej osi. Poruszanie z się kolei jest dodatkowo utrudnione przez niewygodny widok z kamery, który czasem uniemożliwia podejście do przeciwnika.

Załóżmy że udało Ci się dotrzeć do oponenta na odległość wyciągniętej szpady. Przed oczami Twymi rozegra się batalia o najdurniejszych zasadach, jakie możesz sobie tylko wymarzyć. Czy pamiętasz może grę logiczną „Mastermind", w której odtwarzało się sekwencję ułożonych w tajemnicy kolorowych pionków? Tu sprawa ma się podobnie, z tym że kolejność jest jawna. Jeśli zdołasz przy pomocy „strzałek" odtworzyć narzuconą Ci sekwencję czterech ruchów, to wróg otrzymuje cios. W przeciwnym wypadku, to Ty zostajesz trafiony. Zgroza.

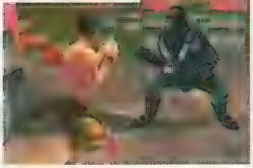
Tak oto dochodzimy do sedna sprawy: gra ta w zasadzie nie ma nic konkretnego do zaoferowania i może być z czystym sumieniem stawiana jako idealny przykład zmarnowania ciekawego pomysłu. **The Shadow of Zorro** albo zdrowie – wybór należy do Ciebie. ❐

PLANETA MAŁP

Zabawa dla człekokształtnych

Prezentowana gra powstała już jakiś czas temu, a jej premiera była ściśle związana z wejściem na ekrany kin remake'u „Planety małp" tym razem w reżyserii Tima Burtona. Może słusznie byłoby, gdyby producenci gry poprzestali na dodawaniu swego produktu do kinowego biletu. Wtedy ich dzieło nosiłoby nazwę gadżetu i zapewne nie trafiło do recenzentów z pism komputerowych. Stało się jednak inaczej.

Maciej Jasiński



Cena: 49 zł

producent: *Ubi Soft/ VISIWARE*
wydawca: *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *LEM*
http://www.ubisoft.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★
★½
½

2

PORAŻKA

W SKRÓCIE

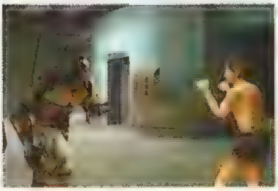
ZALETY:

- + nieznaczne nawiązanie do filmowej „Planety małp"

WADY:

- – przestarzały engine
- – sejwowanie tylko na końcu poziomu
- – szalejąca czasami kamera

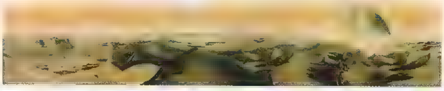
Przyjrzyjmy się zatem, co oferuje **Planeta małp**. Jest to połączenie dwóch gatunków gier: przygodowej i zręcznościowej. Niestety oba elementy prezentują się tutaj beznadziejnie. Zagadki są banalne i można stwierdzić, że poradziłaby sobie z nimi nawet średnio inteligentna małpa. Fabuła nie urzeka niczym ciekawym i oryginalnym, a prezentowane filmy są wykonane przeciętnie.



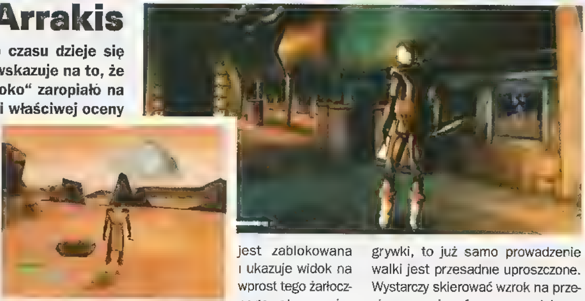
Element zręcznościowy ogranicza się głównie do chodzenia, walczenia, oraz sporadycznego skakania i pływania. Zaznaczam od razu, że nie jest to żaden ***Tomb Raider***, a główny bohater porusza się strasznie drętwo. Normą jest tutaj także przenikanie przez przedmioty i ściany oraz „zacinanie się" głównego bohatera na drabinie czy w jakimś wąskim przejściu. Nie spodziewaj się także niczego wielkiego po starciach z małpami. Tak prymitywnego systemu walki nie widziałem w grach już przynajmniej od kilku lat.

Ostatecznie o porażce **Planety małp** przesądziła jednak kamera, która zmienia swoje ustawienie w najmniej odpowiednich momentach. Jest wreszcie sejwowanie, które możesz przeprowadzać tylko po ukończeniu danego poziomu. Dlaczego jednak traktuję ograniczone sejwowanie jako poważną wadę gry. Otóż kolejne poziomy są coraz dłuższe i coraz nudniejsze. Pokonywanie jakiegoś z nich kolejny raz jest męczarnią, czynienie to po raz trzeci to już koszmar, przy piątym podejściu nie wytrzymają nawet ludzie o stalowych nerwach. ❐

FRANK HERBERT'S DUNE



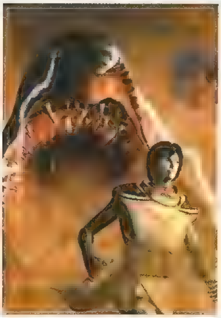
Źle się dzieje na Arrakis



Coś bardzo niedobrego od dłuższego czasu dzieje się z firmą Cryo. Coraz więcej poszlak wskazuje na to, że w tej francuskiej firmie „krytyczne oko" zaropiało na skutek zbyt długiego snu i zatraciło zdolności właściwej oceny produktów. W rezultacie Cryo w błogim samozadowoleniu masowo zarzuca rynek coraz gorszymi grami przygodowo-zręcznościowymi, czego kolejnym przykładem jest Frank Herbert's Dune. Gra ta, podobnie jak recenzowana w tym numerze *The Shadow of Zorro*, kłuje w oczy beztroskim spartaczeniem potencjalnie interesującej licencji.

baRTeS

W grze wcielasz się w postać spadkobiercy rodu Atrydów, Paula. Podstępni Harkonnenowie dokonali rzezi Twojego szlacheckiego rodu, między innymi likwidując Twego ojca. Z opresji wydostałeś się tylko Ty i konkubina ojca o imieniu Jessica. Razem poprzysięgliście znienawidzonym Harkonenom zemstę, a droga do niej prowadzić będzie przez pustynne obozy Fremenów. W trakcie sześciu rozległych misji Twoje zadania polegać będą głównie na sabotażu baz przeciwnego rodu oraz odzyskaniu kontroli nad najcenniejszym zasobem naturalnym planety – Spice. Zadania łączą otwartą walkę z wrogiem z dyskretnym skradaniem się w jego bazach oraz rozwiązywaniem niezbyt skomplikowanych zagadek.



Świat widzisz z perspektywy trzeciej osoby przy czym operowanie kamerami należy do najbardziej frustrujących doznań związanych z grą. Od razu zapomnij o opcji zautomatyzowanej kamery, chyba że nie masz nic przeciw wiecznemu blokowaniu się między ścianami, drzwiami i totalnej dezorientacji w terenie. Lepiej już samemu pobawić się w operatora filmowego, choć to z kolei nie zawsze jest możliwe. Przykładowo w drugiej misji, kiedy to umykać będziesz przed ogromnym czerwiem, kamera jest zablokowana i ukazuje widok na wprost tego żarłocznego stworzenia. W efekcie czeka Cię kilkunastokrotne powtarzanie etapu, gdyż ta blokada znacznie utrudnia unikanie ruchomych piasków spowalniających Paula, przez co zostaje on pochłonięty przez czerwia. Jakby tego było mało, nie ma opcji zapisu w trakcie misji, więc jeśli polegniesz nawet tuż przed samym końcem misji, to musisz ją rozpocząć od nowa. Tu kolejne rozczarowanie: cut scenek nijak się wyłączyć nie da; bywają one nader długie, a przeto przy kolejnym odtworzeniu straszliwie nudne. Z innych niedoróbek wymienić należy brak możliwości skonfigurowania klawiszy sterowania oraz ustawienie gry na jednym tylko poziomie trudności.

Jeśli sterowanie należy do bardziej skomplikowanych elementów rozgrywki, to już samo prowadzenie walki jest przesadnie uproszczone. Wystarczy skierować wzrok na przeciwnika, wcisnąć prawy przycisk myszy (namierzanie), po czym kliknąć lewym przyciskiem i pada strzał. Walczący stają naprzeciw siebie i tak długo do siebie strzelają, aż któryś z nich padnie. Krótko mówiąc: potworna nuda, przerywana jedynie wtedy, gdy z zaskoczenia zaatakujesz wroga swym nożem w celu odebrania mu zapasów wody.

Gra wydana przez **Cryo** nie zachwyca, ani graficznie, ani dźwiękowo. Choć świat Arrakis prezentuje się w miarę nastrojowo, to jednak animacje postaci oraz wygląd ich oblicz zdecydowanie psują klimat. Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, to jej najmocniejszą stroną jest ścieżka dźwiękowa zapożyczona z serialu. Za to efekty dźwiękowe wydają się trochę niedorobione, ponadto głosy postaci podłożono nierówno w stosunku do ruchu ust. Poza kampanią dla jednego gracza, **Frank Herbert's Dune** nie oferuje żadnych alternatywnych rodzajów zabawy. W związku z powyższym proponuję tym razem ominąć ruchome piaski Arrakis. Po prostu szkoda czasu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dobrej jakości ścieżka dźwiękowa zapożyczona z miniserialu
+ efektowne wejście czerwia

WADY:

- brak opcji zapisu w trakcie misji
- źle rozwiązana kwestia kamer
- niemożność konfiguracji klawiszy
- zbyt uproszczony sposób walki
- brzydota bohaterów dramatu

Cena: 79 zł | **Wersja polska** ☑ | **Demo: CD 1: 11** | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

Wymagania minimalne:
Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, karta 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3 700 MHz, 128 MB RAM

producent: *Widescreen Games* **wydawca:** *Cryo*
polski dystrybutor: *IM Group*

Internet: http://dune.cryogame.com

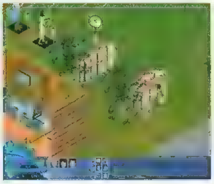
🎨 ★★½
♫ ★★½
🎭 ★½

3

SZKODA CZASU

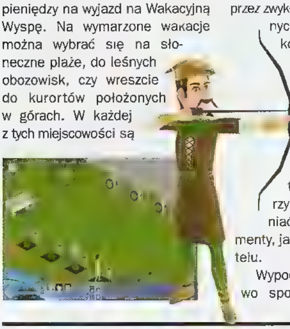
THE SIMS WAKACJE

Simowie na wyjeździe



Popularność gry *The Sims* wciąż jest wysoka. Spora w tym zasługa firmy Maxsis, która z regularnością szwajcarskiego zegarka serwuje graczom coraz to nowe dodatki. Wakacje to już czwarte po *Światowym Życiu*, *Balandze* oraz *Randce* rozszerzenie wersji podstawowej. Tym razem na warsztat wzięto wakacje.

Mariusz Puzynowicz



W opisywanym dodatku zabawa sprowadza się do uzbierania pieniędzy na wyjazd na Wakacyjną Wyspę. Na wymarzone wakacje można wybrać się na słoneczne plaże, do leśnych obozowisk, czy wreszcie do kurortów położonych w górach. W każdej z tych miejscowości są trzy rodzaje ośrodków wypoczynkowych, od kiepsko wyposażonych, poprzez zwykłe, aż do super snobistycznych kurortów z kilkugwiazdkowymi hotelami. Wybór uzależniony jest oczywiście od zasobności portfela. Jeżeli wystrój Wyspy Wakacyjnej nie odpowiada Ci zbytnio, możesz sam zabawić się w architekta. Można od podstaw stworzyć całą wyspę lub zmieniać tylko jej drobne elementy, jak na przykład wystrój hotelu.

Wypoczywać można na mnóstwo sposobów. Simowie grają w siatkówkę, łowią ryby, grają na automatach, czy też strzelają z łuku. Jeżeli preferujesz sporty zimowe, możesz pojeździć na snowboardzie, czy ulepić bałwana. Rozrywki czekające na Simów można by wymieniać w nieskończoność. Na wakacjach można też poznawać wielu ciekawych ludzi i po powrocie zaprosić ich do siebie. Kolejną ciekawostką jest możliwość wysyłania pocztówek do znajomych, co oczywiście umacnia więzy przyjaźni. Na urlop można też zaprosić wybraną przez siebie osobę. Twoim pupilkom dodano także sześć nowych zainteresowań: ćwiczenia, jedzenie, zabawa, styl, Hollywood, technologia oraz romanse. Wprowadzono także ponad czterdzieści nowych rodzajów współdziałania między ludźmi (np. plotki, różne pocałunki, itp.).

Krótko mówiąc dodatek **Wakacje** to najlepsze i najbardziej obszerne rozszerzenie do wersji podstawowej ***The Sims***. Polecam wszystkim fanom serii. ☐

W SKRÓCIE

ZALETY:

- + nowe przedmioty i zachowania
- + możliwość tworzenia własnej wyspy
- + wysoka grywalność

WADY:

- – drobne bugi

Cena: 79,90 zł

producent: *Maxis*
wydawca: *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.thesims.com

STRATEGICZNA

★★★½
★★★½
★★★★

8

NIEZŁA JAZDA

VIRTUA TENNIS

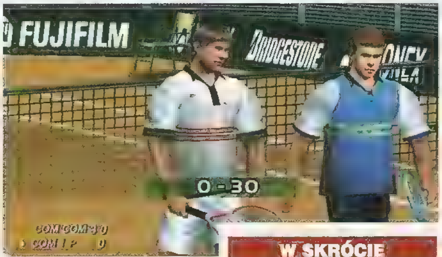
Gem, set, mecz

Tenis kojarzy się z wielką kasą, którą wygrywają najlepsi zawodnicy w światowych turniejach. Mało kto zdaje sobie sprawę z tego ile pracy trzeba by dostać się do grona wybrańców. Dzięki konwersji konsolowego przeboju Virtua Tennis, każdy będzie miał możliwość doświadczyć życia tenisisty na własnej skórze.

Diaz

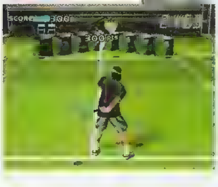
Gra zarówno w opcji zabawy dla samotnego gracza jak i multiplayerze zawiera owa tryby: Arcade oraz Turniej – obydwa można rozegrać samemu bądź w deblu. W tym drugim przypadku należy wybrać jednego z kilku znanych zawodników i prowadzić go przez szereg spotkań, by w końcu dotrzeć na najwyższe podium. Nie jest to łatwe gdyż wirtualni przeciwnicy to również światowej sławy tenisiści.

Turniej pozwala także wybrać sprzęt; w sklepie jest wszystko, począwszy od strojów i rakiet, a skończywszy na napojach regeneracyjnych. Niestety najmniejszy gadżet kosztuje niesamowite pieniądze, a aby je zdobyć, musisz piąć się w górę w statystykach.



Graficznie program jest bardzo efektowny; powtórki co lepszych akcji, czy zróżnicowany wygląd kortów robią naprawdę duże wrażenie. Z kolei odgłosy gry oraz entuzjazm widzów kontrastują ze źle dobraną ścieżką muzyczną. Ostre rockowe rytmy bardziej kojarzą mi się z filmem „Top Gun" niż z tenisową rozgrywką.

Sega trafiła z **Virtua Tennis** w sedno. Gra jest znakomitą konwersją konsolowego hitu i z pewnością przypadnie do gustu miłośnikom szlachetnego sportu. Osobiście polecam ją gorąco zarówno amatorom jak i bardziej doświadczonym fanom tenisa. ☐



W SKRÓCIE

ZALETY:

- + dopracowane animacje
- + ciekawe możliwości zagrań
- + dynamiczna rozgrywka

WADY:

- – muzyka psująca klimat

Cena: 79,90

producent: *Sega*
wydawca: *Empire Interactive*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.empireinteractive.com/vt/

ZRĘCZNOSCIOWA

★★★★
★★★½
★★★★

8

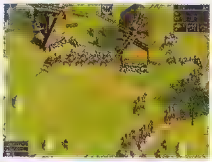
NIEZŁA JAZDA

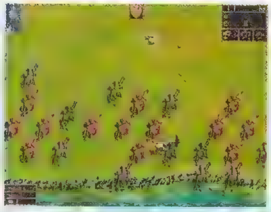
KRZYŻACY

Wielki sukces z Grunwaldem w tle

Kilka ostatnich prób stworzenia w Polsce gier strategicznych kończyło się nie najlepiej. Wystarczy wspomnieć *Ogniem i mieczem* oraz *Golema*. Dlatego też bez większych nadziei siadałem do dzieła firmy Free Mind zatytułowanego Krzyżacy. Okazuje się jednak, że rodzimi twórcy mieli bardzo ciekawy pomysł na strategię turową, a na dodatek wiedzieli jak zabrać się za produkcję.

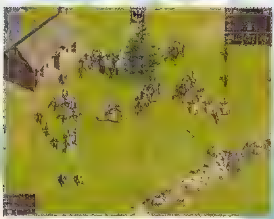
Maciej Jasiński

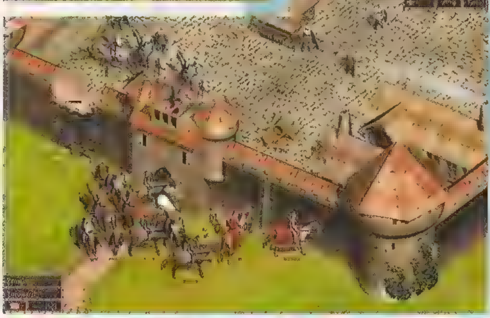




Zgodnie z tym, co sugeruje tytuł gry, akcję **Krzyżaków** umieszczono w czasach, gdy toczyły się walki pomiędzy Zakonem a państwem polskim. Okres ten jest doskonale znany głównie dzięki Henrykowi Sienkiewiczowi i jego powieści „Krzyżacy", oraz zrealizowanemu na jej podstawie filmowi. Jednak autorzy gry nie bazowali na sienkiewiczowskim dziele, ale stworzyli dwie własne historie (dla Zakonu i Polski), w których znajdziemy kilka znanych z historii wydarzeń oraz postaci.

Kampanie rozpoczynają się od niewielkich potyczek: napadu chłopów, zasadzki we wsi czy rozprawienia się z lokalnymi dowódcami wojsk. Każda kolejna misja jest bardziej rozbudowana i trudniejsza, a maksimum zabawy jest oczywiście podczas podzielonej na trzy etapy bitwy pod Grunwaldem. Zaczynasz posiadając jedynie kilka jednostek, a każde zwycięstwo przynosi Tobie dopływ gotówki. Możesz za nią dokupić nowych rycerzy, podnieść o poziom już posiadanych, lub też uzbroić ich w lepszy sprzęt. To właśnie ten element wywarł na mnie największe wrażenie. Każda jednostka ma kilka typów zbroi, mieczy, toporów czy kusz, które może używać po wejściu na określony poziom. Od Ciebie będzie zależało później czy postawisz na ilość i będziesz zalewał wroga masą rycerzy, czy też za spore pieniądze wyposażał swój oddział (średnia zbroja kosztuje więcej niż rycerz na koniu). Dozbrajanie jednostek rekompensuje w pełni niewielką ilość ich typów – każda ze stron ma po 11. Natomiast przenoszenie całej drużyny do kolejnych walk i możliwość nazywania jednostek, sprawia że przyzwyczajasz się bardzo do swoich najlepszych rycerzy i maksymalnie starasz się ograniczyć ich straty.





Autorzy z **Free Mind** uniknęli na szczęście pewnego poważnego błędu, który pojawił się w ***Ogniem i mieczem***. W tamtej grze poszczególne tury (zarówno Twoja jak i przeciwnika) trwały niezwykle długo. Musiałeś indywidualnie przesunąć każdą jednostkę i wydać jej polecenie, a następnie obserwować jak to samo czyni komputer. W **Krzyżakach** masz możliwość grupowania wojsk (przy pomocy myszy, w identyczny sposób, jak odbywa się to w każdym RTS) i przesuwania całej formacji. Natomiast jeżeli chcesz przemieszczać jednostki pojedynczo, nie musisz czekać aż jedna z nich dotrze na miejsce i dopiero wydawać rozkaz następnej. Możesz działać nawet gdy jednostki się przesuwają nie tracisz tym samym czasu, a gra zyskuje na dynamice. W **Krzyżakach** bardzo dobrze oddano także efekt szarży, kiedy to jeźdźcy są w stanie zadać większe obrażenia niż w przypadku normalnego ataku. Dlatego też tak ważne staje się oskrzydlanie przeciwnika, tak aby mieć przed sobie otwartą przestrzeń umożliwiającą szarżę.

Muszę jednak zaznaczyć, że **Krzyżacy** należą do gier bardzo trudnych. Miejscami musiałem po kilka razy powtarzać misje, tak aby odpowiednio ustawić jednostki do walki i zgrupować je w miejscach, w których mogą pojawić się przeciwnicy. Szczególnie podczas bitwy pod Grunwaldem można mieć spore problemy z powstrzymaniem szarżujących jeźdźców. Natomiast „bohaterowie" tacy jak chociażby Zawisza Czarny są niemal niezniszczalni i w pojedynkę mogą wybić Tobie część armii. Minimalne obniżenie poprzeczki na pewno **Krzyżakom** by nie zaszkodziło.

Grę **Krzyżacy** mogę polecić wszystkim, którzy lubią strategie turowe. Dwie kampanie gwarantują łącznie kilkadziesiąt godzin zabawy, szkoda jedynie że pojedyncze misje są kopiami tych z kampanii. Może doczekamy się jednak w najbliższym czasie jakiegoś zestawu nowych scenariuszy. Mam także nadzieję, że system gry zastosowany w **Krzyżakach** zostanie rozwinięty i osadzony w innych epokach historycznych. ❐

Cena: 79 zł | **Wersja polska** ☑ | **Demo** –

STRATEGICZNA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:
Pentium 3 400 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x24

producent: *Free Mind* **wydawca:** *CENEGA*
polski dystrybutor: *CENEGA*

http://www.knights.cenega.com

★★★½
★★★½
★★★★

7

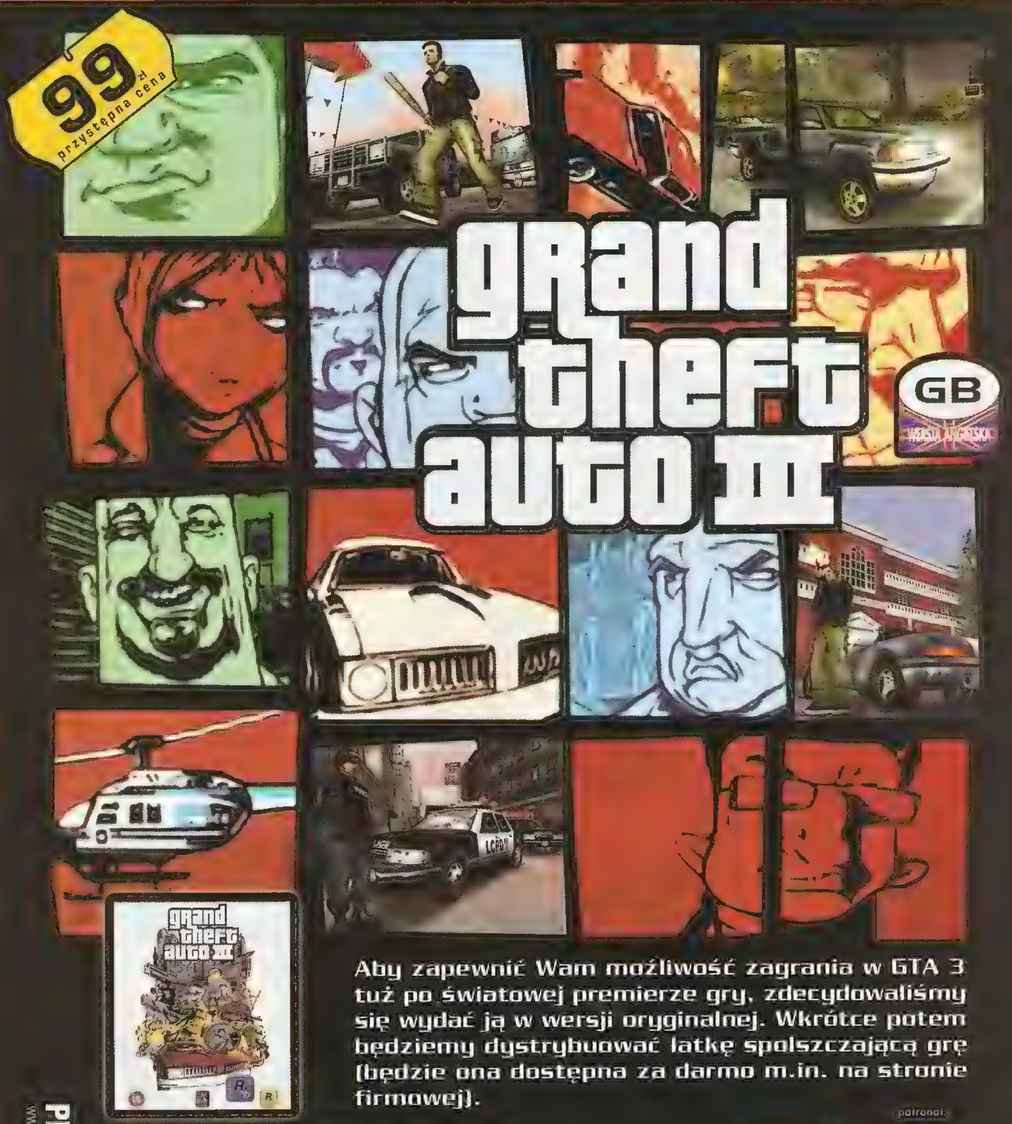
WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
- + dwie rozbudowane kampanie
- + możliwość uzbrajania jednostek
- + trzyetapowa bitwa pod Grunwaldem

WADY:
- – wysoki poziom trudności

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



Aby zapewnić Wam możliwość zagrania w GTA 3 tuż po światowej premierze gry, zdecydowaliśmy się wydać ją w wersji oryginalnej. Wkrótce potem będziemy dystrybuować łatkę spolszczającą grę (będzie ona dostępna za darmo m.in. na stronie firmowej).

PLAY it
www.play-it.pl

© 2002 Take 2 Interactive Software. Developed by Rockstar in Edinburgh. Published by Take 2 Interactive Software. GTA III, Grand Theft Auto III, Rockstar Games, Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

onet.pl CLICK!

patronat:
TENBIT.pl

Przedsprzedaż GTA 3 tylko w sieci EMPiK

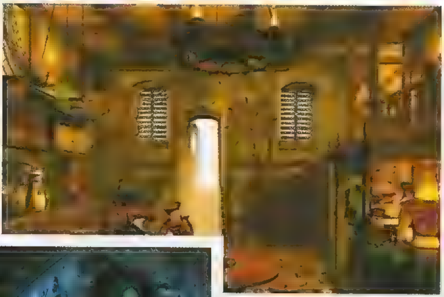
Dla klientów, którzy zamowia produkt między 15.05.2002 a 03.06.2002 w prezencie GTA2

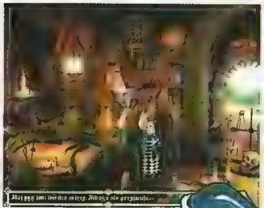
JAZZ & FAUST

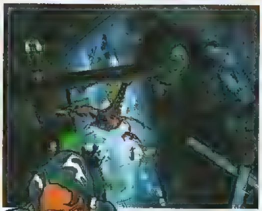
Przygoda z Rosji rodem

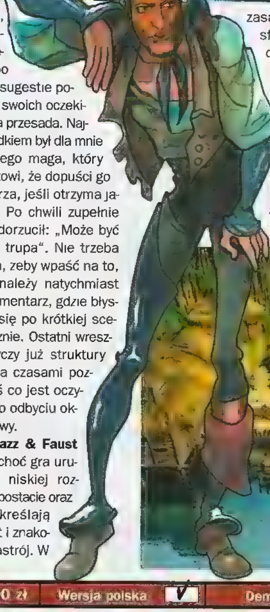
Klasycznych przygodówek jest dziś jak na lekarstwo. Większość tytułów zaliczanych dzisiaj do gatunku adventure zawiera sporo elementów akcji, zaś motyw kombinowania, który tak kochałem w starych dziełach Sierry i LucasArts, przepadł bez wieści. Na dobrą sprawę ostatnimi grami jakie oferowały dobrą rozrywkę miłośnikom klasycznych przygodówek były *Najdłuższa podróż* oraz *Zegarmistrz*. Od jakiegoś czasu wielkie nadzieje wiązałem z rosyjskiej produkcji Jazz & Faust, jak się jednak okazało moje oczekiwania zostały spełnione tylko częściowo.

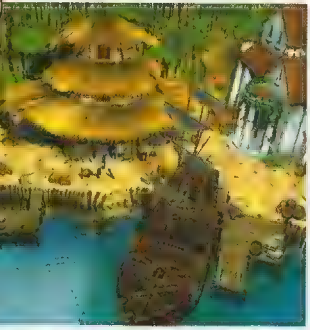
Elektryczny











Na początek dobre wieści. **Jazz & Faust** to w stu procentach klasyczna przygodówka, w której każda sytuacja to element większej łamigłówki. Dwójka tytułowych bohaterów to żeglarze, którzy przypadkowo wplątują się w przygodę, która ostatecznie ma ich doprowadzić do niewyobrażalnego skarbu. Żeby było ciekawiej, programiści pozwalają Ci wcielić się w jednego z bohaterów i w ten sposób przejść grę na dwa zupełnie różne sposoby. Wszystko zostało podane w sosie rodem z „Baśni tysiąca i jednej nocy", a stylistyka klimatem przypomina bardzo pamiętnego ***King's Quest 6***.

Teraz pora ponarzekać. Przede wszystkim **Jazz & Faust** nie będzie stanowił zbyt wielkiego wyzwania dla doświadczonych amatorów przygodówek. Grę przeszedłem bez problemów na obydwa sposoby w jakieś osiem godzin. Żeby było zabawniej **Jazz & Faust** naprawdę wciąga i już po rozwikłaniu kilku pierwszych problemów nie będziesz mógł się oderwać od gry, niestety obydwie wersje scenariusza starczają na krótko. Kolejny zarzut pod adresem **Jazz & Faust** to zbyt duża ilość podpowiedzi udzielanych przez grę. Oczywiście czysta abstrakcja też nie jest dobrym wyjściem, ale każdorazowy komentarz przy znalezieniu przedmiotu, sugerujący z góry co z nim trzeba zrobić, albo zbyt dosłowne sugestie postaci odnośnie swoich oczekiwań to już lekka przesada. Najcięższym przypadkiem był dla mnie asystent pewnego maga, który powiedział Jazzowi, że dopuści go do swego mistrza, jeśli otrzyma jakąś błyskotkę. Po chwili zupełnie niepotrzebnie dorzucił: „Może być nawet zdjęta z trupa". Nie trzeba być Einsteinem, żeby wpaść na to, że swe kroki należy natychmiast skierować na cmentarz, gdzie błyskotkę dostaje się po krótkiej scence automatycznie. Ostatni wreszcie zarzut dotyczy już struktury programu, która czasami pozwala zrobić coś co jest oczywiste jedynie po odbyciu określonej rozmowy.

Grafika w **Jazz & Faust** jest cudowna, choć gra uruchamia się w niskiej rozdzielczości. Tła, postacie oraz animacja podkreślają baśniowy klimat i znakomicie budują nastrój. W zasadzie atmosferę psuje jedynie obrzydliwy inwentarz w kształcie smoka, który po otworzeniu zawala pół ekranu. Na pochwałę zasługuje także polska wersja językowa. Ludzie z **Manty** dobrze dobrali głosy aktorów, jedynym zgrzytem jest chyba tylko Chińczyk z palarni opium, który żałośnie odklepuje kwestię z „orientalnym" akcentem – sam pomysł nawet niezły ale realizacja mierna.

Jazz & Faust wzbudza mieszane uczucia, z jednej strony bowiem oferuje znakomitą, aczkolwiek krótką fabułę, z drugiej zaś zagadki są w większości przypadków zbyt łatwe dla zatwardziałych fanów przygodówek. Nie da się jednak ukryć, że tytuł ten jest idealny dla osób, które nie miały jeszcze zbyt wiele do czynienia z owym gatunkiem gier, a od czegoś chcieliby zacząć. Im właśnie **Jazz & Faust** gorąco polecam, z całą pewnością poczują się usatysfakcjonowani. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wciągająca fabuła
+ dwa różne sposoby przejścia
+ bajkowa grafika

WADY:

- zbyt krótka fabuła
- oczywiste rozwiązania niektórych problemów
- monstrualnych rozmiarów inwentarz

Cena: 79.90 zł **Wersja polska** ☑ **Demo** —

PRZYGODOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM

producent: *Saturn Plus* **wydawca:** *1C*
polski dystrybutor: *Manta*

http://www.manta.com.pl/serwis/software/pcjazz.htm

★★★★
★★★
★★★½

7

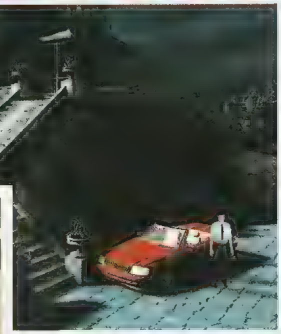
WARTO ZAGRAĆ

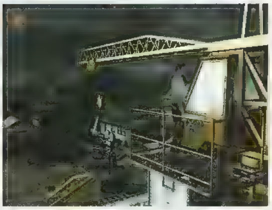
HITCHCOCK: THE FINAL CUT

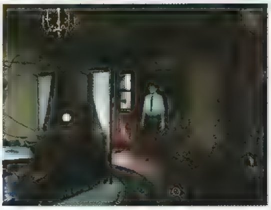
Alfred H. przedstawia

Wszyscy na pewno wiedzą, kto odpowiada za powstanie takich filmów jak „Psychoza" czy „Ptaki". Każdy także wie kogo określa się mianem mistrza suspensu. Tak, chodzi o Alfreda Hitchcocka – jednego z najwybitniejszych reżyserów ubiegłego stulecia. Jego dzieła od dziesięcioleci wzbudzają duże emocje. Nic więc dziwnego, że także autorzy gier sięgnęli po jego pomysły.

Adam Gregrowicz







Universal Studios, właściciel praw do filmów Hitchcocka, zezwoliło autorom **Hitchcock: The Final Cut** na wykorzystanie wizerunku Hitchcocka oraz dowolnego czerpania z sześciu jego filmów – „Psychoza", „Frenzy", „Topaz", „Rozdarta kurtyna", „W cieniu podejrzenia", „Sabotażysta". Dzięki wykorzystaniu fragmentów fabuły z tych obrazów powstała całkiem przyzwoita przygodówka.

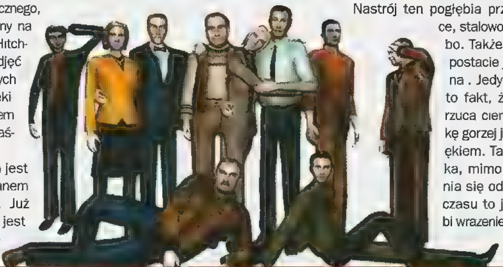
W skrócie fabuła wygląda tak: główny bohater, prywatny detektyw Joseph Shamley, stracił rodziców w wypadku samochodowym dokładnie w dzień pogrzebu Hitchcocka. Od tamtej pory prześladują go wizje uniemożliwiające wręcz pracę w charakterze prywatnego detektywa. Przemęczony Joseph postanawia wybrać się na urlop. Jednak tuż przed wyjazdem odwiedza go w biurze pewna tajemnicza platynowa blondynka i zleca mu specjalne zadanie – Joseph oczywiście nie jest w stanie oprzeć się jej urokowi. Wuj pięknej damy, bogaty właściciel koncernu farmaceutycznego, kręci film wzorowany na dziełach Alfreda Hitchcocka. Podczas zdjęć znika w tajemniczych okolicznościach ekipa filmowa. Zadaniem Shamley'a jest wyjaśnienie zagadki.

Gra określana jest przez autorów mianem action-adventure. Już samo sterowanie jest dosyć „zręcznościowe". Gra korzysta z widoku z perspektywy trzeciej osoby i kierowania postacią za pomocą klawiatury. Na szczęście część zręcznościowa w **The Final Cut** jest zdecydowanie mniej ważna. Pojawia się tylko w paru momentach i zbytnio nie stresuje, choć można na nią stracić sporo czasu. Sterowanie z klawiatury to tylko połowa tego, czego wymaga od nas gra, albowiem po podejściu do jakiegoś ważnego miejsca i wciśnięciu spacji, która przełącza widok na bardziej szczegółowy, trzeba się zacząć posługiwać myszką. Od tego momentu obowiązuje typowy interfejs point-and-click. Takie mieszanie jest dosyć męczące. O wiele wygodniej byłoby posługiwać się wyłącznie myszką.

Doskonale udał się za to sposób zbierania informacji przez głównego bohatera. Wszystkie jego przemyślenia zapisywane są w elektronicznym notatniku noszonym przez Josepha Shamley'a. I nie są to po prostu kopie dialogów lecz inteligentnie wyciągnięte wnioski z tego co główny bohater widział lub słyszał. Dla mnie rewelacja.

Grafika w grze jest fantastyczna. Statyczne, prerenderowane tła pełne są szczegółów i utrzymane są w wypranej z kolorów tonacji, przy której wszelka nadzieja ginie a do umysłu wsącza się zwątpienie. Nastrój ten pogłębia przytłaczające, stalowo-szare niebo. Także animacja postacie jest świetna . Jedyne co razi to fakt, że nikt nie rzuca cienia. Trochę gorzej jest z dźwiękiem. Także muzyka, mimo, że zmienia się od czasu do czasu to jednak robi wrazenie monotonnej – choć całkiem mozliwe, że to celowy zabieg mający zwiększyć poczucie zagubienia grającego. Niczego za to nie można zarzucić głosom bohaterów – są świetne i fantastycznie pasują do poszczególnych postaci.

Hitchcock: The Final Cut to świetnie zrobiona przygodówka. I choć brakuje jej sporo do atmosfery, jaką tworzył Alfred Hitchcock w swoich filmach, to i tak gra się w nią bardzo dobrze. Szkoda jednak, że jest dosyć krótka – wystarczy na jakieś 20 godzin grania. Mimo to mogę ją szczerze polecić. Nikt nie powinien być zawiedziony. A miłośnicy Hitchcocka będą wniebowzięci – choćby podczas wyszukiwania elementów zaczerpniętych z jego filmów. ❐



Cena: 39,90 zł | **Wersja polska** ☑ | **Demo** — | **PRZYGODOWA**

Wymagania minimalne:
Pentium 2 333 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x24

Wymagania zalecane:
128 RAM, 32 MB akcelerator 3D

producent: *Arxel Tribe* **wydawca:** *Wanadoo*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

internet: http://hitchcock.arxeltribe.com/

★★★★½
★★★
★★★★

8

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
- + świetnie dobrane zagadki
- + nastrojowa, ponura grafika
- + motywy z filmów Hitchcocka

WADY:
- – niewygodnie rozwiązane sterowanie
- – zbyt krótka gra

Might and Magic IX

Zabawa z dawna oczekiwana

Jak mawiali starożytni Rzymianie, tylko dobry komputerowy rolplej w rodzaju **Might & Magic 9** mógł zatrzymać Hannibala w Kartaginie. Nie było rolpleja, za to Hannibal był *ante portas*. Jakże inaczej wyglądałaby historia minionych wieków bez musu rozgrywania heroicznych fabuł na żywca. Ale było, jak było. Dzisiaj, ja przynajmniej, co pewien czas odkrywam w sobie chęć wielkich dokonań, ale – opatrzność czuwa – na rynku pojawia się kolejna odsłona ***Might & Magic*** i świat jest bezpieczny, bo największy strateg wszechczasów tkwi na amen w Świecie Gier Komputerowych.

Wejście z przytupem

Gra **Might & Magic 9** rozpoczyna się klasycznie, jak w całej serii, bez wielkich ceregieli z wprowadzeniem, zawiązaniem historii, skumplowaniem się bohaterów. Od razu trafiasz w świat, którego historię będziesz pisał sam, zależnie od własnych poczynań.

Autorzy mieli świadomość, że w ***Might & Magic*** od *1* do *3*, grali jeszcze dziadkowie dzisiejszej komputerowej klienteli, więc dla trzeciego pokolenia wprowadzili rodzaj pola treningowego, gdzie można sobie – nie zawsze bezboleśnie – postrzelać, poskakać, nauczyć się pływać, obejrzeć animowane instrukcje rozbrajania pułapek, a nawet podroczyć się z byczkiem czy kozłem, który zdecydowanie woli zielsko pod nosem niż paru palantów z atrapami mieczy i łukami służącymi dzieciom do nauki strzelania.

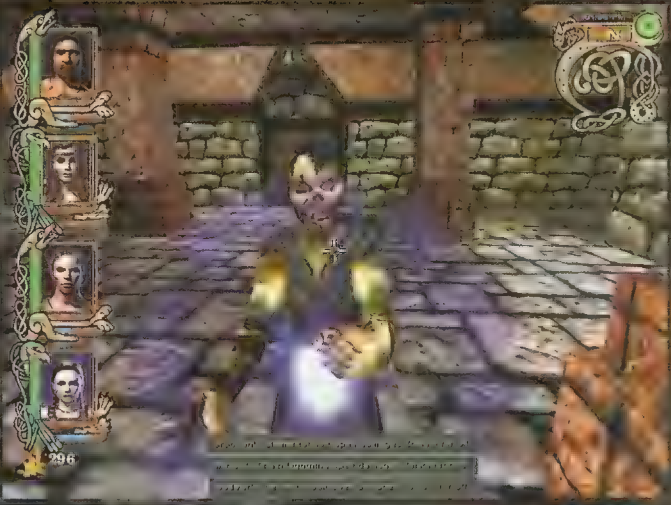
Kiedy kończysz terminowanie, warto jeszcze pogadać z instruktorem, a potem zajrzeć do piecaka. Ale kiedy wsiadasz na statek, który płynie w nieznane, zdany jesteś na siebie. Coś jeszcze na temat swojego przeznaczenia możesz dowiesz się od starej troilicy mieszkającej w chacie na małej wyspie, gdzie lądujesz w towarzystwie drzazg po Twoim okręcie. Ale zanim zachwycisz się jej urodą trzeba będzie wyszczerbić trochę mieczy i parę razy pokazać plecy niezbyt miło do Ciebie nastawionym szkieletom.

Fabuła w grze jest bardzo wielowątkowa, ale ogólnie rzecz biorąc najlepiej w swoich poczynaniach trzymać się wypróbowanej maksymy wielkiego rzymskiego cesarza: veni, vidi, vici!

Drużyna jak malowana

Ku przeznaczeniu masz poprowadzić czwórkę bohaterów. Przy ich generowaniu zalecam trochę myślenia i uważnego wczytania się w instrukcję albo w opisy dalszego rozwoju postaci, jakie znajdziesz na polu treningowym. Tak naprawdę bowiem zaczynasz tylko z nędznymi podróbkami przyszłych rycerzy i magów. Twój wojownik może zostać kiedyś paladynem, gladiatorem, zwiadowcą albo zabójcą, tak samo jak adept

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA



magii ma szansę bycia czarownikiem, kapłanem, druidem albo liczem. Jak widać ewentualności jest osiem, a ekipa składa się z czterech. Żeby Twoi nowicjusze dobrze się uzupełniali, warto myśleć zawczasu, kim będą w przyszłości. A ta jest bardzo odległa. Trzeba po drodze zdobyć wiele umiejętności, a na końcu znaleźć właściwego nauczyciela, gdyż w tej grze, jak w życiu – urodzić możesz się nawet geniuszem, ale KIMŚ staniesz się tylko w zależności od tego, jak będziesz żył i czy trafisz na dobrego nauczyciela.

Z ubolewaniem trzeba stwierdzić, że w systemie tworzenia postaci – zgodnie zresztą ze współczesną modą – panienki niczym nie różnią się od facetów. Całe szczęście, że przynajmniej cztery rasy, to jest ludzie, krasnoludy, elfy i orki, z których dobierasz delikwentów do dalszej przygody, posiadają jednak pewne cechy rasowe, które przy generowaniu postaci można z pożytkiem uwzględnić. Dla przykładu orki są bardzo wol[illegible] elfy raczej wątłe, krasnoludy [illegible] odnoszą się do magii. Jeżeli właściwie obierzemy klasę bohatera, a następnie orkom jeszcze odejmiemy szybkość, elfom na maksa zmniejszymy tężyznę, a krasnoludom umiejętności magiczne, na każdy odjęty od tych cech punkt otrzymujemy dwa do rozdysponowania między innymi cechami, a to naprawdę się opłaca.

Pamiętajmy też, że do drużyny może dołączyć sporo NP-ców, którzy będą brali aktywny udział w przyszłych potyczkach, czego nie było w dotychczasowych dokonaniach firmy **3DO**.

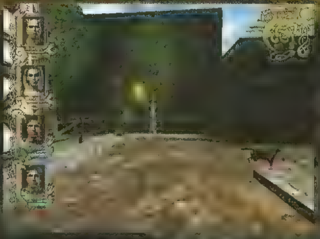
Do boju!

Przez długi czas przy kontaktach z kolejnymi historiami ***Might & Magic*** brakowało mi walki na poziomie taktycznym, przypominającej starcia z ***Baldur's Gate*** albo ***Heroes of Might & Magic***. Autorzy konsekwentnie trzymali się trybu FPP, a ja gdzieś w połowie sławnej ***Might & Magic 6*** zrozumiałem, że mają rację. Podobnie jest w **M&M 9**. Na manipulowanie ołowianymi żołnierzykami po prostu nie ma tutaj czasu. Pewien redakcyjny guru twierdzi nawet, że ***M&M*** to rodzaj ***Unreala***, tyle że z fabułą. Coś w tym jest. Szczególnie wtedy, gdy przeanalizujemy rolę klawiatury i ustawienia myszki, do złudzenia przypominające te, które są wygodne w typowych strzelankach.

Twoja drużyna w nieznanym terenie działa właściwie jak samotny zwiadowca, który musi być szybki, zręczny i trafnie oceniać sytuację. Czasami warto zdecydować się na krótkie, gwałtowne starcie, kiedy indziej lepiej odstąpić, poszukać innej drogi albo po prostu solidnie przygotować się do walki. Bitwa przy wdepnięciu klawisza ENTER może być oczywiście klasyczną walką turową, ale nawet ją – zwolennik czasu rzeczywistego wyłącznie w trybie zajęć frywolnych – pewne pojedynki z przyjemnością toczyłem bez tego udogodnienia.

Zupełnym novum, w porównaniu z minionymi częściami serii, jest inteligencja przeciwników. Nie ma tego w instrukcji, ale warto zapamiętać, że Twoi wrogowie bardzo różnią się bystrością umysłu. Kiedyś to się robiło łatwo – można było orka po orku odciągać od stada, jak było przeżuwacza siana, i cichcem katrupić w krzakach. Teraz rzecz się skomplikowała ale też jest zdecydowanie bardziej wiarygodna. Ogólnie rzecz biorąc przeciwnicy dzielą się na bydlątka i rasy inteligentne. Z pierwszymi rzecz prosta, chociaż bywają potwornie [illegible] Ci drudzy nie zawsze para w garści dorównują bazyliszkom, ale ich zachowania stadne rekompensują te braki z nawiązką. Trzeba nie lada zręczności, żeby takiego oderwać od cywilizacji, zwykle zdąży dać cynk komu trzeba i będziesz miał do czynienia z całą bandą. A ta, jak w przypadku zabójców, ma zwykle swoje preferencje i bezlitośnie zacznie od szlachtowania magów, mniej strawne konserwy w zbrojach zostawiając na deser.

Warto też uwzględnić prosty fakt, że Twoi przeciwnicy dysponują tymi samymi zmysłami, co Twoja drużyna. Przy każdej postaci mamy więc rozjarzający się od zieleni, przez barwę żółtą aż po alarmującą czerwień, wskaźnik jej instynktu, pozwalającego wyczuwać wroga na odległość. Jako drużyna w całości posiadamy



też ograniczone pole widzenia i zasięg wzroku. Nasi przeciwnicy rozporządzają dokładnie tym samym. Jeżeli trafiamy na wartownika skierowanego twarzą w nieco inną stronę, niż ta, z której przyszliśmy, można spóbować go obejść. Może Cię nie zauważy, ale przesadne zbliżenie z reguły uruchomi jego instynkt poczucia niebezpieczeństwa i albo masz w czapę, albo on da nogę lub zwoła kumpli.

Komu w drogę temu czas

Might & Magic 9 jest przede wszystkim wspaniałą wędrówką przez świat, którego poznawanie i odkrywanie własnego w nim przeznaczenia daje ogromną satysfakcję. Bardzo często w recenzjach RPG-ów podkreślana jest liniowość fabuły i brak pola manewru dla gracza, który akurat ma dołowanie i chęć zrobienia czegoś na przekór scenariuszowi. Tego zarzutu grze **Might & Magic 9** postawić nie sposób. Jako gracz jesteś do szpiku kości przesiąknięty wolnością. Idziesz gdzie chcesz, robisz co chcesz. Ogranicza Cię tylko założony przez twórców obraz świata. Jeśli można więc czepiać się czegoś, to najwyżej zbytniej wolności, bo czasami staje się na rozdrożu i nie bardzo wiadomo, co dalej z sobą począć. Ale to typowy dylemat każdego człowieka, również w świecie rzeczywistym. I prosty do rozwiązania. Wystarczy dać się ponieść zmysłom, a dobry scenariusz szybko da oparcie również dla umysłu. Punkty zaczepienia są zresztą umiejętnie rozsiane w tym świecie. Wystarczy patrzeć, słuchać, rozmawiać z tubylcami, czasem starannie opukać ściany. Gwarantuję, że przy drugim – trzecim podejściu do gry w tych samych lokacjach znajdziesz rzeczy i problemy, których nie zauważyłeś wcześniej, chociaż zaszedłeś dużo dalej.

Jest też w tej grze, jak na RPG przystało, całkiem intrygująca droga rozwoju postaci. System ten zdecydowanie odbiega od pierwowzorów z minionych części serii. Jest też chyba najlogiczniej skonstruowany od czasów klasycznego *Dungeons & Dragons*, z powodzeniem zaszczepionego w ***Baldur's Gate***. Nie jest może tak elastyczny, jak rozwój postaci w cyklu ***Fallout***, ale daje satysfakcję, a przede wszystkim bardzo zachęca gracza do heroicznych wyczynów, po których będzie szansa na awans, gdyż za każdym krokiem w tej drodze wojowniczej i magicznej kariery, otwierają się szanse dostępu do nowych broni i czarów.

Słowem końca

Co w tej grze budziło moją akceptację, gdzie pojawiły się wątpliwości? Podstawowy zarzut dotyczy zupełnej abstrakcyjności NP-ców stowarzyszonych z Tobą. Walczą skutecznie, ale nie masz wglądu w ich ekwipunek ani umiejętności. Ledwie też można wydedukować, że gość spotkany w katedrze i zastrzegający sobie w angażu słone datki na rzecz swojego kościoła, to pewnie zbożny paladyn. W ogóle, niby masz w drużynie cztery postacie, ale pozbawione są one osobowości, mimo dobrze zróżnicowanych głosów i niezłych miejscami komentarzy, w rodzaju „kochanie, wróciłem do domu!", wyartykułowanego z zabójczą chrypą, kiedy twój krasnolud wkracza do ponurego podziemia. Ale gdy przyjmiemy założenie, że tak naprawdę jesteś pojedynczym graczem, którego parametry rozpisane są umownie na czteroosobową drużynę, wtedy te i inne zarzuty dotyczą raczej marginalnej strony programu.

Zalet jest znacznie więcej i odnoszą się do istoty rzeczy. System rozwoju postaci, magia i zasady obowiązujące w arsenale przedmiotów magicznych są tak klarowne, że nawet przy niezłej komplikacji dowodzą ewidentnie, że każdy system – jeżeli jest logiczny – staje się prosty i radośnie łatwy w opanowaniu.

Bardzo dobra jest muzyka, aktywnie włączająca się w bieg zdarzeń. Grafika bywa różna – w świecie zewnętrznym raczej kiepska, w podziemiach wyśmienita. Tu trzeba zauważyć, że w **Might & Magic 9** można znaleźć najlepiej chyba skonstruowane labirynty, z jakimi się spotkałem, tak logiczne i jednocześnie ciekawe, że aż nasuwa się podejrzenie iż maczał tu palce niezły architekt. Radzę uważnie przyglądać się mapom, a można w nich czasem odczytać coś więcej, niż wymaga aktualny quest. Co do samych zadań – jest ich mnóstwo – bardzo prostych i nieźle skomplikowanych. Ale największą zaletą tej gry jest chyba sama atmosfera wędrówki, walk, poznawania świata. Takiego nastroju nie było z pewnością w żadnej grze RPG, od czasów ***Baldur's Gate***, ***Icewind Dale*** czy ***Fallouta***. ☐

W SKRÓCIE

ZALETY:
- + wspaniała atmosfera
- + doskonałe labirynty
- + duża dynamika gry

WADY:
- – bezosobowe postacie

Cena: 99 zł | Wersja polska ☑ | Demo: — | *ROLE–PLAYING*

Wymagania minimalne:
Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 16 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 1 GHz, 256 MB RAM, CD-ROM x52, 64 MB akcelerator 3D

producent: *New World Computing* **wydawca:** *3DO*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.3do.com/mightandmagic/ix/

★★★★
★★★★
★★★★★

9

REWELACJA

NINTENDO GAMECUBE™

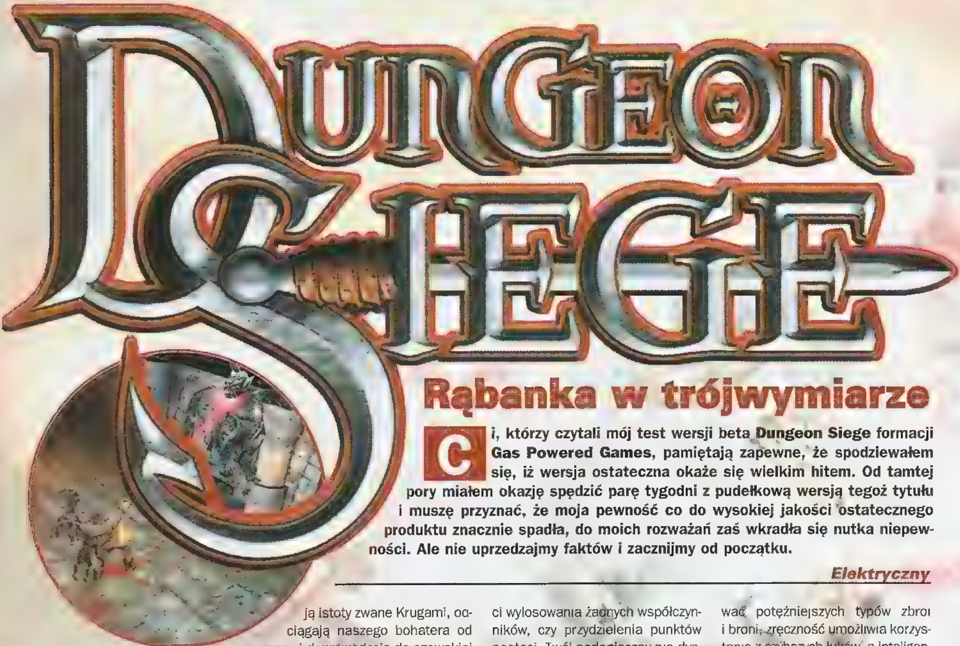
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel: 071/339 78 02

SUPER SMASH BROS. Melee

Mili bohaterowie.
Ostra walka.

Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

Dungeon Siege



Rąbanka w trójwymiarze

Ci, którzy czytali mój test wersji beta Dungeon Siege formacji Gas Powered Games, pamiętają zapewne, że spodziewałem się, iż wersja ostateczna okaże się wielkim hitem. Od tamtej pory miałem okazję spędzić parę tygodni z pudełkową wersją tegoż tytułu i muszę przyznać, że moja pewność co do wysokiej jakości ostatecznego produktu znacznie spadła, do moich rozważań zaś wkradła się nutka niepewności. Ale nie uprzedzajmy faktów i zacznijmy od początku.

Elektryczny

Dawno temu w Ehb

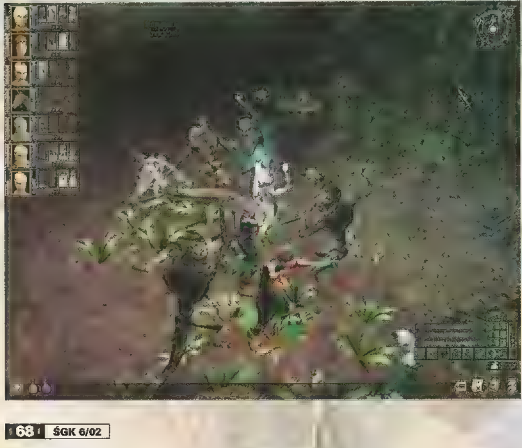
Fabuła **Dungeon Siege** nie powala na kolana swą oryginalnością, czy złożonością. Ot, istnieje sobie pewne baśniowe królestwo Ehb, które swego czasu obroniło się przed inwazją paskudnych sił zła, a obecnie złoczyńcy ponownie upatrzyli je sobie jako obiekt swych niecnych działań. W całą aferę zostaje wplątany Bogu ducha winny farmer, na którego wioskę napadają istoty zwane Krugami, odciągają naszego bohatera od pracy i doprowadzają do szewskiej pasji. Wściekłość tego pana przekroczyła wszelkie granice, bowiem natychmiast chwycił leżący w pobliżu scyzoryk i pędem ruszył na rzeźnickie tourne po całym królestwie, po drodze zaś, niczym do biegnącego Forresta Gumpa, dołączyli się do niego wierni towarzysze.

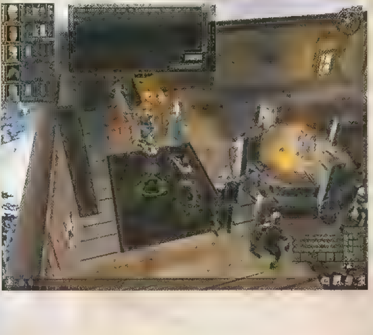
Spodnie czy spodnica?

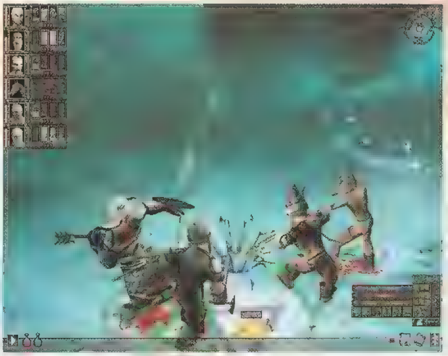
Tworzenie bohatera w **Dungeon Siege** to de facto kwestia wyboru płci i wyglądu. Nie masz możliwości wylosowania żadnych współczynników, czy przydzielenia punktów postaci. Twój podopieczny nie dysponuje też jakimiś wyszukanymi umiejętnościami. Dopiero w trakcie rozgrywki to, co każesz robić swej postaci sprawi, że okaże się ona świetnym wojownikiem, łucznikiem, magiem natury, albo czarownikiem bojowym. Profesje, bo tak pozwolę sobie je umownie określić, to jednocześnie nazwy czterech sfer doświadczenia, które rozwija się podczas zabawy poprzez praktykę. Również trzy współczynniki bohatera, czyli siła, zręczność i inteligencja, rosną w zależności od tego, w jaki sposób postać walczy z wrogami. Każdy awans wiąże się w **Dungeon Siege** z nowymi możliwościami. Większa siła pozwala używać potężniejszych typów zbroi i broni, zręczność umożliwia korzystanie z szybszych łuków, a inteligencja oraz poziom doświadczenia w sferach magii daje dostęp do lepszych zaklęć oraz pozwala posługiwać się ciekawszymi przedmiotami magicznymi.

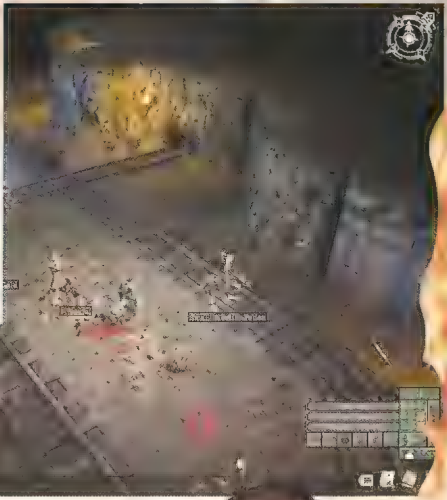
Siecz i rąb!

Walka to bez wątpienia główna oś **Dungeon Siege**. Ona zajmuje podczas gry najwięcej czasu i wokół niej kręci się cała fabuła. Potyczki rozgrywają się w sposób przypominający pojedynki z serii ***Baldur's Gate***. Oznacza to, że Twoja drużyna (może w jej skład wchodzić ośmiu śmiałków) przybiera różne formacje, można ją przełączyć w tryb agresywny, bądź neutralny, a także nakazać jej atakować cele









najbliższe bądź najsilniejsze. Dodatkowo walka może być w każdej chwili zatrzymana, a Ty podczas pauzy masz możliwość wydania indywidualnych rozkazów. Bardzo ciekawą opcją podczas starć jest komenda rozkazująca wypicie odpowiednich eliksirów odnawiających wszystkim członkom ekipy znajdującym się na poziomie życia lub punktów mana poniżej 50 % stanu ogólnego. Kolejnego plusa autorzy gry złapali u mnie, gdy okazało się, że Twoi podopieczni piją zawsze taką dawkę eliksiru, by się uleczyć, a resztki z niepełnej flaszki zostawiają sobie na później.

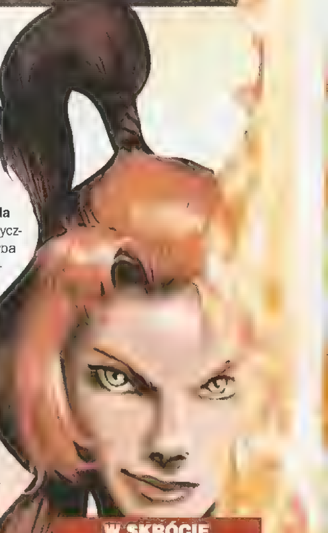
Wycieczka szlakiem turystycznym

Jak do tej pory wymieniałem jedynie pozytywne strony **Dungeon Siege**. Przyszła jednak pora na to by troszkę ponarzekać. Największą wadą tejże gry, która przynajmniej w moich oczach dyskwalifikuje ją jako kandydata do miana hitu RPG jest jej liniowość i brak swobody. Jeżeli marzą Ci się wyprawy rodem z ***Falloutów***, ***Baldur's Gate'ów***, czy gier z serii ***Might & Magic***, od razu mogę Ci odradzić **Dungeon Siege**. Od samego początku Twój bohater oraz jego ludzie mogą się poruszać tylko wyznaczoną, wąską ścieżką, z której można okazjonalnie zejść by zbadać pobliską małą jaskinię. Tak samo sprawy mają się w podziemiach, gdzie idziesz z pomieszczenia do pomieszczenia od wejścia do wyjścia. Całość przypomina wycieczkę po oznaczonym szlaku turystycznym, albo wizytę w Disneylandzie, gdzie grupa zwiedzających zalicza po kolei wszystkie atrakcje na mapie parku rozrywki.

Drugi poważny zarzut pod adresem **Dungeon Siege**, to brak jakiejkolwiek głębi jeśli chodzi o postacie, którymi masz okazję kierować. Niby każdy z początku się przedstawia i najmując go, czy to za pieniądze, czy też za darmo, wiesz, czy jest dobrym magiem, wojownikiem, czy łucznikiem, ale potem wszystko się zamazuje. Każdy bohater staje się jedynie bezosobowym członkiem ekipy. Postacie są do tego stopnia bezpłciowe, że nie oponują w żaden sposób gdy bezczelnie odpuścisz sobie wypełnienie questa, ze względu na który przyłączyły się do ekipy.

Coś jednak wciąga

Wylawszy powyższe żale muszę jednak uczciwie przyznać, że pomimo tego, że **Dungeon Siege** srodze mnie rozczarował jako rolplej, jest w nim coś co sprawia, że do gry chętnie się powraca. **Dungeon Siege** to z pewnością znakomity tytuł dla miłośników zręcznościowych rolplejów w stylu ***Diablo***. Gra ta z pewnością przewyższa dzieło **Blizzarda** pod względem walorów estetycznych, nie może jednak chyba konkurować w kategorii fabuły, która w **Dungeon Siege** jest raczej przeciętna. Mimo tego jest to tytuł, któremu warto się przyjrzeć, także ze względu na opcję multiplayer, która pozwala rozegrać fascynujące batalie z żywymi graczami w ramach kilku trybów, a także wraz z kolegami standardową kampanię oraz specjalną kampanię dostępną tylko w multiplayerze. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:
- + rewelacyjna grafika 3D
- + dynamiczna walka
- + przejrzysty interfejs
- + ciekawa ścieżka rozwoju postaci
- + dodatkowa kampania w trybie multiplayer

WADY:
- – przeciętna fabuła
- – bezpłciowe postacie
- – brak swobody i liniowość
- – proste questy
- – gra na jeden raz

Cena: 131 zł | Wersja polska | Demo: CD 6/02 | ROLE-PLAYING

Wymagania minimalne:
Pentium 2 333 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x16, 8 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D

producent: *Gas Powered Games* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: *APN Promise*

http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege

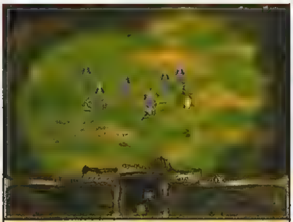
★★★★★
★★★★
★★★

7

WARTO ZAGRAĆ

POLSKIE PRE

Opracował: Maciej Jasiński



PRIMITIVE WARS

STRATEGICZNA

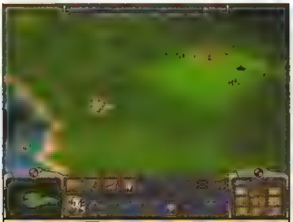
Gatunek strategii czasu rzeczywistego zdaje się nadal dominować wśród gier komputerowych. Przy coraz większej ilości tytułów, coraz trudniej jest jednak o oryginalność, a kolejne gry przynoszą jedynie powielanie schematów. Nie inaczej jest niestety z **Primitive Wars** – produkcją, która przenosi Ciebie w prehistoryczny świat zamieszkały przez cztery rasy: Pierwotnych, Elfy, Tyranów i Demony. Każda z nich dysponuje oczywiście innymi budynkami, jednostkami i umiejętnościami. Poszczególne rasy mają także kilka specyficznych cech, które wpływają na Twoją taktykę. Wszystko to jednak już kiedyś pojawiało się w grach RTS wiele razy. Dlatego też **Primitive Wars** nie jest dziełem oryginalnym i wybitnym. Rozgrywka przebiega dość schematycznie, a większość zadań w kampanii ogranicza się do pokonania po prostu wrogich sił. Dużą atrakcją jest natomiast tutaj możliwość uśmiercania wolno żyjących prehistorycznych gadów – co zarazem może dostarczyć kilku ciekawych pomysłów naukowcom zajmującym się przyczynami ich wyginięcia.

Jeżeli jednak uwielbiasz strategie czasu rzeczywistego, to także gra **Primitive Wars** powinna Ciebie zainteresować. Tym bardziej, że wydano ją obecnie w polskiej wersji językowej. Cieszy przede wszystkim fakt, że przetłumaczono głosy poszczególnych ras rezygnując z nachalnej stylizacji na mowę gadów czy ludzi pierwotnych. W oryginale prawie w ogóle nie można było zrozumieć pojawiającego się tam języka mówionego, choć z całą pewnością był to angielski. Polscy lektorzy dosyć dobrze wczuwają się w swoje role, a odpowiedni montaż dźwięku zapewnia zmianę mającą chyba w zamierzeniu zróżnicować głosy (mimo to jednak ma się wrażenie, że jeden człowiek wypowiada większość tekstów). Dobrze, że autorzy przekładu zrezygnowali także z modnego ostatnio tłumaczenia na siłę tytułów – Prymitywne wojny zdecydowanie nie miałyby dużej siły oddziaływania na potencjalnych nabywców.

Cena: 69,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 266 MHz, 128 MB RAM

WERDYKT **6**



KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

STRATEGICZNA

Premiera **Kohan – Immortal Sovereigns** miała miejsce dokładnie rok temu, a jej recenzję znajdziecie w ŚGK nr 6/01. Przez ten czas nie znalazł się jednak żaden dystrybutor chętny do wypuszczenia gry na nasz rynek. Zadania tego podjęła się dopiero teraz firma **LEM**.

W **Kohan – Immortal Sovereigns** przedstawiono świat Khaldun, który miał być w zamierzeniu twórcy miejscem idealnym, idylliczną krainą dla jego mieszkańców. Tak się jednak nie stało i Khaldun stał się miejscem zażartych walk. W sferze fabularnej nie mamy zatem niczego nowego. Natomiast w samej rozgrywce pojawiają się elementy, które mogą zainteresować. Pierwszy z nich to rekrutacja jednostek tylko w grupach. Członkowie takich oddziałów są silnie ze sobą związani i niemożliwe jest jakiekolwiek ich rozdzielenie. Ponadto zamiast klasycznego wydobywania surowców, wprowadzono w grze ich produkcję i jednocześnie zużywanie przez budynki stawiane w stolicy.

Przygotowanie polskiej wersji językowej wymagało od dystrybutora dużego nakładu pracy. Jest tu bowiem olbrzymia, jak na RTS, ilość tekstów i monologów, które pojawiają się w trakcie misji. Z tym zadaniem uporano się całkiem dobrze, chociaż jest nieco niewielkich wpadek stylistycznych i dziwnych konstrukcji zdań.

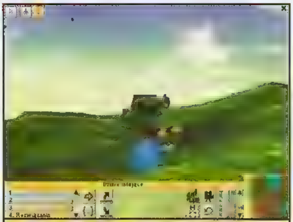
W **Kohan – Immortal Sovereigns** niemal w każdym momencie rozgrywki jesteś zasypywany olbrzymimi ilościami tekstów. Przybliżają one Tobie historię świata Khaldun i zamieszkujących go tytułowych Kohanów – nieśmiertelnych istot mających chronić ludzi przed Złem.

Na koniec jeszcze informacja dla osób, które chcą zakupić **Kohan – Immortal Sovereigns**. Kod umożliwiający uruchomienie gry umieszczono nie, tak jak to zwykle bywa, na plastikowym pudełku z płytą, lecz od środka zewnętrznego papierowego pudełka. Nie należy zatem wyrzucać opakowania, a przynajmniej pozostawić sobie tę jego część z kodem.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM,
SVGA 2MB

WERDYKT **7**



COLOBOT

ZRĘCZNOŚCIOWO - LOGICZNA

Colobot to chyba pierwsza gra, która pozwala na wcielenie się w postać zwyczajnego astronauty, jednego z pionierów kosmicznych wypraw. Wyrusza on z zagrożonej kataklizmem Ziemi, aby odnaleźć planety, na których można założyć kolonie. Podbój kosmosu zaczynasz od Księżyca, który służy jako baza treningowa. Później trafisz między innymi na planety zamieszkałe przez olbrzymie mrówki, pająki czy osy. Oczywiście przed założeniem kolonii dla innych Ziemian, będziesz musiał oczyścić teren z tych obrzydliwych obcych.

Okazuje się że zawód kosmonauty nie należy do najprzyjemniejszych. Musisz sam zadbać o sprzęt, jego zasilanie, produkcję obiektów i potrzebnych urządzeń. Przede wszystkim jednak w zakresie obowiązków kosmonauty jest programowanie robotów. Zadanie to niełatwe, bowiem wymaga opanowania specjalnego języka składającego się później na program zrozumiały przez urządzenia.

Na szczęście w pudełku z grą znajdziesz przystępnie sporządzoną instrukcję, która wprowadzi Ciebie w zasady programowania. Dowiesz się z niej, jak tworzyć programy, jakich używać komend – te są już niestety tylko w języku angielskim. Dzięki instrukcji, rozbudowanemu tutorialowi, oraz poradnikowi zawartemu w samej grze, powinieneś w kilka godzin opanować programowanie na niezłym poziomie. Dopiero wtedy będziesz mógł w pełni cieszyć się z uroków wydawania poleceń robotom. Doświadczysz też ile satysfakcji może sprawić samodzielne stworzenie programu w tak precyzyjny sposób, aby „sztuczna inteligencja" urządzeń go zrozumiała i wykonała zgodnie z Twoimi założeniami.

Całość tłumaczenia wykonano naprawdę przyzwoicie. Nie dopatrzyłem się w **Colobocie** żadnych poważniejszych usterek. Widać, że firma **Manta** fachowo zabrała się do dzieła, przejmuje się jakością polonizacji wydawanych programów i wraz z kolejnymi wydawanymi przez siebie grami zdobywa coraz większe doświadczenie. Oby tak dalej.

Cena: 49,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM,
akcelerator 3D 16 MB

WERDYKT **7**

MIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych, powstają na podstawie oryginalnych anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym – nierzadko bardzo długim – czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów czy wreszcie przyjrzeć się jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

CAPITALISM 2

STRATEGICZNA

Pierwsza część gry ***Capitalism*** do dzisiaj pozostaje jedną z najlepszych strategii ekonomicznych. Niestety na jej kontynuację trzeba było czekać dość długo. Jednak końcowy efekt produkcji **Ubi Soft** prezentuje się bardzo okazale.

W przypadku **Capitalism 2**, polska wersja językowa to element niezwykle cenny. Skomplikowanie zasad zabawy uniemożliwiało dosłownie osobom nie znającym angielskiego orientację w świecie gry. Obecnie nie powinno być większych problemów z opanowaniem schematów gospodarowania posiadanym majątkiem i jego skutecznego pomnażania.

Zacząć należy oczywiście od przestudiowania grubej instrukcji. Książeczka dołączona do gry ma blisko 150 stron i zawiera wiele wykresów czy tabelek – tak jak dobry podręcznik do ekonomii. Dowiesz się z niej wszystkiego na temat budowy fabryk czy sklepów, produkcji towarów, ich atrakcyjności oraz sposobach sprzedaży. Są też podstawy marketingu, zarządzania zespołami ludzkimi oraz nieco o działaniu giełd i rynków finansowych.

Dopiero po tym przygotowaniu możesz przystąpić do gry. Wcielasz się w niej w rolę przedsiębiorcy, który zajmuje się prowadzeniem kompleksowej działalności gospodarczej. Możesz dbać zarówno o wydobycie surowców, jak i ich późniejsze przetwarzanie oraz wprowadzanie gotowych już produktów do sprzedaży. Zaskakuje różnorodność towarów, które występują w grze począwszy od artykułów spożywczych, aż po skomplikowany sprzęt elektroniczny. Każdy z produktów może także występować w różnych, udoskonalanych przez Ciebie typach, co ma znaczący wpływ na atrakcyjność i zainteresowanie ze strony potencjalnych klientów.

Jeżeli jednak znudzisz się zwyczajnym losem przedsiębiorcy, możesz rzucić się na głęboką wodę kapitalizmu. Czeka na Ciebie międzynarodowy rynek finansowy, na którym, obraca się akcjami i obligacjami. Możesz dzięki temu przejmować inne firmy czy zakładać swoje filie na całym świecie.

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB

WERDYKT 8

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

STRATEGICZNA

Wszyscy fani ***Heroes of Might and Magic*** z niecierpliwością czekali na czwartą odsłonę cyklu. Wydaje się, że było warto, ponieważ ludzie z **New World Computing** stworzyli zupełnie nowy system rozwoju bohatera oraz zmienili wiele „żelaznych" do tej pory zasad. Ich zabiegi doprowadziły przede wszystkim do zdynamizowania akcji gry, a także wymusiły na graczach zmianę strategii stosowanych we wcześniejszych częściach.

Najpoważniejszą „usterką" gry jest wykonanie postaci i stworów, które pojawiają się na polu bitwy. Groteskowe zombie, zabawne duchy trzymające w dłoniach swe głowy czy podobne do małpy behemoty, nie pasują do klimatu czwartej części ***Herosów***. Może także denerwować pewne ułatwienie, które projektanci map, sprezentowali komputerowemu przeciwnikowi. Okazuje się, że obok Twoich miast są umieszczone wyjścia z portali, przez które cały czas przedostają się wrogie oddziały. Ty, aby podejść pod zamki przeciwnika, musisz najczęściej przejść przez całą mapę.

Mimo wszystko w **Heroes of Might and Magic 4** gra się znakomicie. Dlatego też miły jest fakt, że firma **CD Projekt** nie kazała graczom zbyt długo czekać na premierę i przygotowała bardzo sprawnie polską wersję językową. W związku z niewielką ilością czasu na jej przygotowanie, nie udało się uniknąć kilku wpadek. Zdarzają się niekonsekwencje w nazewnictwie (pewien smok raz jest czarodziejski, a niekiedy baśniowy) oraz dziwne tłumaczenia (szczególnie nazw kampanii). Jednak jak nieoficjalnie dowiedzieliśmy ma zostać przygotowany patch usuwający niedociągnięcia.

Polskie wydanie ma jeszcze jedną ważną cechę. W pudełku poza czwartą odsłoną ***Herosów***, znajdziesz także pierwszą część gry i ***Heroes of Might and Magic 2 Gold*** (oczywiście obie w wersji polskojęzycznej). Szczególnie ta ostatnia pozycja jest godna polecenia, gdyż wersja Gold zawiera także w sobie dodatek „Cena lojalności".

Cena: 99,90 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 300 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D 4 MB

WERDYKT 9

TOM CLANCY'S GHOST RECON

ZRĘCZNOŚCIOWA

Jest to już kolejna produkcja pochodząca z firmy **Red Storm Entertainment.** Założył ją kilka lat temu znany pisarz Tom Clancy (autor książek z gatunku political-fiction), a kolejne wychodzące z niej gry są obowiązkowo opatrzone jego nazwiskiem. Także treść tych produkcji w znacznym stopniu bazuje na twórczości Clancy'ego.

Tym razem w **Ghost Recon** przedstawiono historię konfliktu w dawnych republikach radzieckich. Wiele wskazuje na to, że ich inicjatorami są grupy wspierane przez władze Rosji, która planuje w ten sposób odbudować swą dawną potęgę. Na ratunek tym młodym krajom demokratycznym zostają wysłani komandosi, którzy sami siebie nazywają „duchami". Mają oni pomóc legalnie wybranym władzom i wyprzeć z terenów poszczególnych republik oddziały wspierane przez Rosję.

Sama rozgrywka w niewielki sposób odbiega od tego, co było w innych produkcjach **Red Storm Entertainment**. Dowodzisz oddziałem komandosów mających różne specjalizacje. Z misji na misję zdobywają oni odznaczenia i polepszają swoje umiejętności. Przydaje się to później w terenie, bowiem poszczególne misje nie są łatwe i będziesz musiał w ich trakcie bardzo uważać, aby zlikwidować wrogów i osiągnąć wyznaczone cele, nie tracąc jednocześnie zbyt wielu ludzi.

Polska wersja językowa nie wyróżnia się niczym specjalnym. Na początku może drażnić bezbarwny kobiecy głos, który opowiada o konfliktach na terenie dawnego ZSRR. Później jest już jednak lepiej, a już dowódca zlecający zadania i opisujący misję przemawia dokładnie tak jak to powinien czynić prawdziwy żołnierz.

W pudełku z grą znajdziesz także, jak to określili wydawcy „klimatyczną bandankę moro". Moro to ona jest, ale nic poza tym, może jednak nie wyczułem jej prawdziwego klimatu. Zawsze to jednak jakiś sympatyczny prezent od dystrybutora, który może się przydać np. podczas zabawy w paintball.

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

WERDYKT 9

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

Na stronie http://www.r6.liga.prv.pl trwają przymiarki do polskiej ligi w Rogue Spear. Planowany termin rozpoczęcia ligi to 1 czerwca 2002. Życzymy powodzenia – zarówno zawodnikom i klanom, jak też organizatorom.

Pod adresem http://www.soffiles.com/file.info?2373 znajduje się demo multiplayer Soldier of Fortune II. Ściągamy i gramy, bo debiut niezły: w statystykach GameSpy demo znajduje się obecnie na 7 pozycji z 242 serwerami i 1846 graczami.

Na stronie http://www.planettribes.com/pj znajduje się ciekawy mod do T2 – CTF Plus. Jest to modyfikacja standardowego trybu CTF, różniąca się od oryginału jednym istotnym elementem: aby zwrócić zebraną flagę, nie wystarczy na nią tylko wejść, trzeba ją po prostu odnieść na miejsce. Gracz zwracający flagę może wyłącznie uciekać, ma również jedynie 45 sekund na powrót, gdyż później ginie. Tryb sprawia bardzo sympatyczne wrażenie a sytuacje, w których do bazy powraca jednocześnie dwóch zawodników z flagami, są wyjątkowo emocjonujące. Polecamy.

Stało się: Counter Strike doczekał się wersji 1.4, a wraz z nią paru na tyle istotnych zmian, że niczym dziwnym stały się ankiety na licznych stronach WWW zaczynające się od pytania „1.3 czy 1.4?“. Główne kontrowersje dotyczą podskoków, które obecnie zmniejszają szybkość poruszania się gracza. Niby drobna zmiana, jednak w jej wyniku praktycznie niemożliwe stało się wykonywanie skoków trikowych. Z jednej strony to duża strata, z drugiej... Miłośnicy CS tyle razy podkreślali podstawową zaletę tej gry – realizm – że wprowadzenie podobnych „urealnień“ powinno być równie konsekwentnie przez całe środowisko akceptowane...

WCG JESIENIĄ

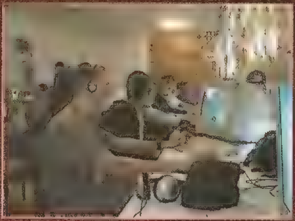
Powoli wyjaśniają się sprawy z nadciągającymi kolejnymi rozgrywkami World Cyber Games w Korei. Impreza odbędzie się w dniach 29 października – 3 listopada w Daejon Expo Park. Pogramy tam w StarCraft: Brood War, 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II: The Conquerors, Counter Strike, Quake III Arena oraz Unreal Tournament. W niedawno przeprowadzonym głosowaniu świetnie wypadł Return to Castle Wolfenstein, jak widać nie wystarczyło to jednak by tę grę uwzględnić w mistrzostwach. Trochę niepokoi pomysł organizatorów, aby najbliższe WCG było w mniejszym stopniu turniejem, a w większym festiwalem kultury młodzieżowej. Znalazło to nawet odbicie w oficjalnym haśle: „Beyond the Game“ – dość swobodnie można przetłumaczyć owe hasło jako „Nie tylko gry“. Czas pokaże, czy to dobry pomysł.

POLSKI CS W NATIONS CUP

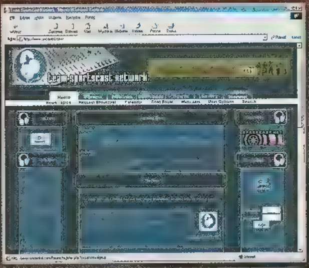
W przeciwieństwie do UT występom polskiej reprezentacji Counter Strike'a w turnieju Nations Cup w ClanBase towarzyszą wyłącznie sportowe emocje. Polacy trafili do grupy D, w której oprócz naszej drużyny znajdują się reprezentacje Holandii, Danii, Włoch oraz Portugalii. Mecz z Duńczykami nie należał dla nas do najszczęśliwszych – zakończył się wysoką przegraną 39:9. W pojedynku z Włochami emocji było już znacznie więcej, Polacy tu jednak również przegrali 22:26. Dwa kolejne mecze naszej reprezentacji odbyły się w połowie maja z Holandią (lider grupy) i Portugalią (outsider). Wyników w chwili przygotowywania materiału jeszcze nie mieliśmy, jednak przynajmniej w przypadku meczu z Portugalią jesteśmy optymistami.

FRAGOWANIE NA ŁONIE NATURY

Kolejny ogólnopolski zlot miłośników FPS (1-5 maja) przeszedł do historii. Tym razem impreza odbyła się w Okoninach Nadjeziornych, małej wiosce w Borach Tucholskich. Pół setki zwolenniczek (tak, tak, było kilka pań) i zwolenników fragowania w Unreal Tournament, Tactical Ops, Tribes 2 oraz Quake'a miało do dyspozycji dobrze przygotowaną salę, na której rozstawiono blisko 30 komputerów. Przez pięć dni fragi padały gęsto, a jedyne odnotowane przerwy to trzy ogniska połączone z paleniem (w niektórych przypadkach...) kiełbasek. Stoczono wiele ciekawych bitew, w tym kombinację mieszaną: przedstawiciele Tactical Ops dostali lanie 13:0 od przedstawicieli Unreal Tournament podczas gry w CTF na LavaGiant z mutatorem Strangelove, po czym TO sprało UT 16:2 na Rapid Waters w Tactical Ops. W tym czasie skromna ekipa Tribes 2 prowadziła działalność dywersyjno-propagandową, która zaowocowała pod koniec zlotu „zarażeniem“ kilku graczy, co w efekcie doprowadziło do emocjonującego, ponad 3-godzinnego polowania na snajperów na mapie Minotaur w T2. Redakcję ŚGK na zlocie nieoficjalnie reprezentowali Jarosław „Ysiyavor“ Chrostowski oraz Krzysztof „MaK“ Golinik. Chcemy więcej.



UNREAL TOURNAMENT W TSN



Team Sportcast Network (TSN) to znana głównie miłośnikom Tribes 2 sieć zajmująca się relacjonowaniem na żywo meczy rozgrywanych w internecie. Chętnych zapraszamy pod adres http://www.tsncentral.com/. Do odsłuchania sprawozdań wystarczy WinAmp. Warto spróbować, sposób relacjonowania jest taki, że legendarny polski komentator sportowy Jan Ciszewski mógłby czuć się zagrożony. O TSN zaś piszemy dlatego, że sieć ta zapowiedziała właśnie, iż zamierza transmitować także mecze w Unreal Tournament. Miejmy nadzieję, że o wcześniejszych porach niż te z Tribes 2...

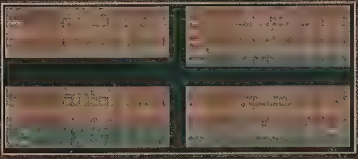
COUNTER STRIKE NA WIDEO

CPL Europe ogłosiło ciekawy konkurs dla zwolenników Counter Strike'a oraz Quake III Areny. W ramach konkursu należy przygotować trwający od 2 do 5 minut film prezentujący na jednej mapie podstawy gry, istotne taktycznie punkty oraz same taktyki walki, zaś całość okrasić wzbudzającymi podziw scenami walki. Trójka zwycięzców otrzyma m.in. – jak to zgrabnie określono – „atrakcyjne nagrody sprzętowe". Zainteresowani powinni się kontaktować na email manuel@cpleurope.com.

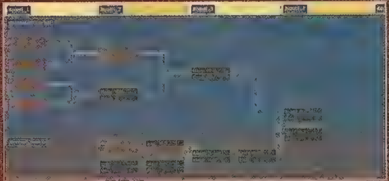
TWC – CORAZ BLIŻEJ FINAŁU

Mistrzostwa świata w Tribes 2 wchodzą w decydujaca faze pucharowa. W rundzie 1 rozgrywane będą następujące mecze: Niemcy – Włochy, Kanada – Szwecja, Australia – Nowa Zelandia, USA Zachodnie Stany – Mieszany (Dania i Izrael). Mecze będą odbywały się na mapach slap(x), DBS(x) oraz Katabatic, przy czym w przypadku remisu (punktacja jest następująca: 2 punkty – remis, 4 punkty – wygrana) będzie rozgrywana mapa Damnation do pierwszego przechwycenia flagi. Reprezentacje USA Stany Wschodnie oraz Finlandia będą grały dopiero w rundzie 3.

TURNIEJOWY COMPOMASTER



Za serwisem XSReality podajemy informację o pracach nad narzędziem ułatwiającym przeprowadzanie turniejów lanowych i internetowych. Oprogramowanie o nazwie CompoMaster 2.2 (http://www.compomaster.com/) składa się z dwóch części napisanych w Javie, z których jedna pozwala organizatorom na wprowadzanie danych i zarządzanie turniejem, zaś druga to aplet pozwalający graczom przeglądać tabele i wykresy za pomocą standardowej przeglądarki WWW. Program jest w stanie obsługiwać turnieje ligowe i pucharowe, pozwala na przeprowadzanie meczy na zasadach drużynowych, 1v1 oraz FFA (Free For All – wszyscy na wszystkich). CompoMaster umożliwia zarządzanie turniejami rozgrywanymi zarówno na zasadach SE (Single Elimination) jak i DE (Double Elimination). Narzędzie zapowiada się naprawdę wyśmienicie i polecamy je uwadze wszystkich organizatorów turniejów.



W SKRÓCIE

W chwili pisania tego newsa finał pierwszej edycji Polish RtCW League organizowanej przez FPP.PL jest jeszcze przed nami. Do walki o tytuł mistrzowski przystąpią klany C4 oraz fUzz, zaś BK i POISON będą walczyły o miejsce trzecie. Niestety, wbrew zapowiedziom organizatorów, ostatnie dwa mecze ligi zostaną rozegrane przez internet na serwerach ligowych, a nie na sieci lokalnej, jak pierwotnie zamierzano.

Polski światek Quake III Arena nie ma ostatnio szczęścia do turniejów internetowych. Za serwisem FPP.PL informujemy, że sytuacja ta ma szansę się wkrótce zmienić. Swoją działalność wznawia liga FAST (http://www.q3arena.gry.wp.pl/fast/?id=1), którą reaktywuje 666lash. Mecze będą rozgrywane w OSP/vq3, a nie w tracącym popularność CPMa. Organizator poszukuje osób chętnych do pomocy w administrowaniu i sędziowaniu.

23 maja przejdzie do historii rozgrywek ClanBase. Tego dnia będziemy świadkami meczu rozgrywanego w Unreal Tournament w trybie CTF, gdzie rywalami będą holenderskie klany The Network Terrorists oraz Revolution (zajmują odpowiednio trzecie i drugie miejsce w holenderskim ladderze CTF). Gdzie tu powód do napisania wieści? Tkwi on w numerze meczu: będzie to dokładnie milionowa potyczka rozgrywana w ramach ClanBase. Wyobrażacie to sobie: 1000000 klanówek???

Na stronach ClanBase podano statystyki dotyczące zwycięstw poszczególnych krajów w ramach rozgrywek Nations Cup. Oto tabela:

Kraj	CS	Q3A	UT	Q2	Łącznie
Wielka Brytania	1	1	3	2	7
Holandia	1	0	3	2	6
Niemcy	0	2	3	1	6
Szwecja	0	1	3	2	6
Rosja	2	2	0	0	4
Norwegia	1	1	2	0	4
Finlandia	1	0	2	1	4
Włochy	1	0	3	0	4
Belgia	1	0	2	0	3
Francja	1	1	1	0	3

Dlaczego w tej tabeli nie ma Polski? Część odpowiedzi na to pytanie znajduje się w artykule „Swoboda obyczajów" umieszczonym na następnych stronach ŚGK.

STARCRAFT NA ARENIE

Kolejny Mecz Gwiazd!

sYslyavor

Gdy miesiąc temu przystępowaliśmy do organizowania Meczu Gwiazd w Unreal Tournament nie przypuszczaliśmy, że wzbudzi on takie zainteresowanie środowiska. Ponieważ imprez scalających społeczność graczy i promujących dobre gry sieciowe nigdy za mało, w tym miesiącu postanowiliśmy zorganizować Mecz Gwiazd w StarCrafcie.

Życzliwej pomocy w organizacji obecnego Meczu Gwiazd udzielił serwis NetWars (http://netwars.pl), zajmujący się między innymi prowadzeniem ladderów i lig SC, a także opiekujący się polską reprezentacją StarCrafta. Z niej właśnie wywodzi się większość zawodników występujących w Meczu Gwiazd.

Specyfika Starcrafta jest zupełnie odmienna od UT, stąd obecny Mecz Gwiazd przybrał formę ośmioosobowego turnieju 1v1 zorganizowanego na zasadach double elimination (wygrani walczą między sobą, przegrani walczą między sobą, zwycięzca przegranych gra w finale ze zwycięzcą wygranych). W meczu uczestniczyli: dNc.Mario, eX-Majtek, eR59-Destiny, eX-Macia, US)KoKo, eX-Polo, US)Fenix oraz eX-ThUnDeR. Sześć osób z tej grupy to członkowie reprezentacji Polski, dwie osoby zajmują pierwsze miejsca w ladderze prowadzonym przez NetWars.

Mecz odbył się w niedzielę 5 maja. Pierwsze rozgrywki zaczęły się o godzinie 19.00. Wybrane potyczki były relacjonowane na chacie serwisu NetWars, a wyniki spotkań od razu pojawiały się na stronie serwisu. Opublikowana przed meczem sonda wskazywała, że zwycięzca turnieju zostanie dNc.Mario (ponad 40% głosów), drugim w kolejności zdaniem czytelników serwisu miał być eX-Macia (20%), trzecim zaś eR59-Destiny (12%). Pierwsze dwa miejsca potwierdziły się: mecz wygrał dNc.Mario, drugie miejsce zajął eX-Macia, trzecie dość niespodziewanie wywalczył eX-Polo. Gratulujemy zwycięzcom i dziękujemy wszystkim uczestnikom za udział w meczu.

Na dysku CD zamieszczamy materiały z turnieju: tabelę turniejowa w HTML oraz wszystkie dema (replaye) z rozegranych meczy. W tym miejscu zaś proponujemy wywiad z uczestnikami turnieju.

ŚGK: Jak się walczyło w Meczu Gwiazd SC?

eX-Polo: Lekko, miałem dość proste gry do czasu spotkania z Mario i Macią. Pierwszy raz grałem na wyspach Terranem i to w grze z „pro-koreańcem" Mario.

dNc.Mario: Również miałem ogólnie dość łatwe gry mimo faktu, że nienawidzę wysp.

eX-Macia: Mario kłamie... bał się mnie, to było widać w jego oczach :-) Mówiąc poważnie: poza Mario też miałem łatwe gry, jedynie z Thunderem się bałem na Valhalli.

ŚGK: Mario, jak pokazywały ankiety przed meczem, występowałeś w roli zdecydowanego faworyta. Nie miałeś tremy? Obsada była niezła...

dNc.Mario: Trema jest zawsze, choćby malutka, ale gra nie toczyła się o pieniądze, a o prestiż. Niestety pieniądze budują więcej emocji niż prestiż.

eX-Polo: Materialista... Mało Ci Korei?

dNc.Mario: Fakt faktem, nieco materialnie podszedłem do sprawy...

eX-Macia: W tym turnieju nikt nie mógł się przeciwstawić Mario.

eX-Polo: No way, mapa lądowa i Mario jest mój :-)

ŚGK: Przygotowywaliście się jakoś specjalnie do meczu? Tajne treningi, wywieszanie czosnku na oknach itp.?

eXMacia: Ostatnio wtopiłem dwa słabo obsadzone turnieje w ciągu 5 dni i byłem tak podładowany, że chciałem wygrać.

eXPolo: Nie przygotowywałem się specjalnie, trenuję na bieżąco.

dNc.Mario: StarCraft jest teraz coraz lepiej sponsorowany i opłaca się trzymać stałą formę.

ŚGK: Który ze swoich meczy uważacie za najatrakcyjniejszy, który sprawił Wam najwięcej problemów?

eX-Macia: Chyba najciekawszą z moich gier była ta z Thunderem... A najwięcej problemów miałem z Mario na wyspach.

eX-Polo: Również grałem z Mario na wyspach i sądzę, że ta gra w ćwierćfinale była najciekawsza. Ciągła walka, Mario non-stop napierał na moją bazę i nie pozwolił mi na wiele. Ale mimo to walka była ostra do samego końca.

dNc.Mario: Ta walka z Polem była bardzo wyrównana. Jechałem go mutami nieco... Ogólnie przyznaje się, że słabo gram na wyspach i właśnie te dwie gry sprawiły mi nieco kłopotu.

eX-Polo: No i piękne zagranie 2 goliathy vs 2 lurkery...

ŚGK: Niedługo znowu WCG. Jak oceniacie swoją obecną formę?

dNc.Mario: Sądzę, że znowu pojadę i tym razem spiszę się lepiej. Ciekawe jak to z Polską będzie..

eX-Polo: Będzie ciężko, myślę, że dużo ciężej niż na ostatnich eliminacjach.

eX-Macia: Niestety w Polsce na razie nic nie słychać o eliminacjach. W ubiegłym roku już w maju było co nieco wiadome, a teraz nie. Zapewne nikt nie pojedzie...

Zerg Lurker
Kills: 9
Replay Progress
Elapsed Time: 09:40
Speed: Normal

Protoss Zealot
Kills: 3

Protoss Shuttle

ŚGK: Mario, jakie wnioski wyciągnąłeś z poprzednich WCG? Co teraz zmienisz w przygotowaniach?
dNc.Mario: Będę więcej myślał podczas treningu. Mój podstawowy błąd to to, że za mało koncentruję się na myśleniu podczas praktyki, za mało kombinuję. Po prostu często nie modyfikuję strategii w zależności od ruchów przeciwnika. Naprawdę intensywnie myślę podczas ważnych gier... niestety często wstępne założenia są błędne, dlatego lepiej wszystko opracować wcześniej.

ŚGK: Nieśmiertelne pytanie w StarCrafcie: jakie macie preferencje odnośnie ras?
eX-Macia: Jeśli chodzi o rasy, od zawsze gram „terkiem".
dNc.Mario: W tej chwili 50% starcraftowców nie wie, którą rasa gram najlepiej. W sumie mój wybór rasy jest przypadkowy, może z niewielkim wskazaniem na Terrana, przy czym na wyspach ze wskazaniem na Protossa. W chwili zagrożenia wybieram właśnie te rasy.
eX-Polo: Gram głównie Zergiem, ale walczę różnie: na Terrana odpowiadam Protossem, na Zerga na wyspach również Protossem itp.

ŚGK: Załóżmy, że chcielibyśmy poznać piękne Koreanki, musimy więc w eliminacjach pokonać Mario. Dacie nam jakieś rady?
eX-Macia: Połamcie mu ręce...
eX-Polo: Upijcie Mario przed grą...

ŚGK: Mario, chłopaki emanują życzliwością...
dNc.Mario: ^_^
eX-Polo: Tak naprawdę to nie takie proste. SC to – jak już Mario kiedyś mówił – czyste (lub prawie czyste) szachy, tyle że liczy się refleks. Trzeba oglądać replaye, słuchać innych jak grają, zastanawiać się, dlaczego ktoś zagrał tak a nie inaczej.
eX-Macia: Żeby dojść do wysokiego poziomu trzeba sporo grać, bo sam talent nie wystarcza. Nigdy nie analizuję przegranych, to nie ma sensu.
eX-Polo: Przegrane uczą, wygrane cieszą. Ja wolę się uczyć.
dNc.Mario: Przede wszystkim należy myśleć podczas gry. Co, dlaczego i po co.

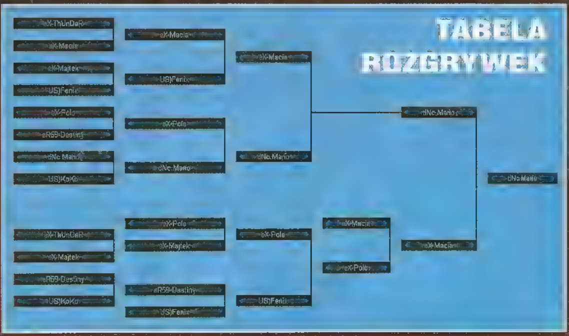
ŚGK: Jak oceniacie polskie laddery SC?
eX-Macia: Kiedyś był dużo wyższy poziom. Teraz wielu dobrych graczy w nich nie gra, ale będąc kompletną lamką można na nich podnieść poziom na „polską średnią".
dNc.Mario: Owszem, laddery podnoszą umiejętności, ale u słabszych graczy. Najlepszym nie pomogą.

ŚGK: Gdzie w takim razie można zdobyć doświadczenie, które pozwoli graczom na dostanie się do polskiej czołówki SC?
dNc.Mario: Na początku właśnie może być ladder, na przykład NetWars. Jeśli jesteś tam najlepszy, trafiasz do reprezentacji.
eX-Macia: WGTOUR (http://sc.wgtour.com) to chyba najlepszy ladder do takich celów. Tam gra czołówka europejska, choć także masa nowicjuszy.
eX-Polo: Łatwo tam znaleźć kogoś na swoim poziomie do treningu.

ŚGK: Jak oceniacie pomysł takich meczy? Ich wpływ na środowisko graczy? Na popularyzację samej gry?
eX-Macia: Pomysł turnieju jest bardzo fajny. Jego wpływ na graczy? Cóż, było dość dużo kłótni o to, kto ma wystąpić...
eX-Polo: Tak, ale to kłótnie ludzi, którzy mają niewielkie pojęcie o tym, kto tak naprawdę dobrze gra.
eX-Macia: Racja, tak jest zawsze.
dNc.Mario: Dzięki ŚGK ten turniej będzie zrelacjonowany na łamach ogólnopolskiego czasopisma, co daje duży plus jeśli chodzi o rozpowszechnienie SC w Polsce.

ŚGK: Może na zakończenie powiecie, czego każdy z Was nie lubi w grze drugiego?
dNc.Mario: Niezłe pytanie. Nie lubię w tvt gdy przeciwnik wyprzedza moje ruchy. Na przykład lecę gdzieś aby postawić turreta, a tam już stoi turret przeciwnika, jakiś czołg i coś tam jeszcze. Wszystko ufortyfikowane.
eX-Macia: Eee, ja lubię ich grę. Oni moją też kochają... ale boją się powiedzieć...
eX-Polo: Macia jest paskudnym defensywnym graczem, ja preferuję atak i często niemile się nadziewam. Do gry Mario nie mam zastrzeżeń, lubię z nim grać.
dNc.Mario: Ja lubię styl Maci...
eX-Macia: I to jest to.
dNc.Mario: ...bo wiem jak go dobrze kontrować...
eX-Macia: Mój styl jest ql... Po co robić wojsko i atakować, jeśli niemyślący przeciwnik będzie atakował mnie i tracił swoje...
dNc.Mario: Hehe, i tak masz dziury w defensie Macia.
eX-Polo: Dziury? On ma kaniony Kolorado w defensie...

ŚGK: Ekhm, ze względu na wzrastającą temperaturę dyskusji czujemy się zobowiązani pogratulować zwycięzcom. Dziękujemy za wywiad i za grę w Meczu Gwiazd. ⌐



SWOBODA OBYCZAJÓW

Nierealny skandal w ClanBase

sYsiyavor

Najpierw parę słów wprowadzenia. Nations Cup to prestiżowy turniej reprezentacji różnych krajów, rozgrywany od kilku lat w ramach ClanBase. Turnieje Nations Cup są prowadzone w paru grach (m.in. CS, Q2, Q3A oraz UT) i cieszą się zwykle dużym zainteresowaniem, a wyniki spotkań trafiają na łamy wielu tematycznie związanych serwisów WWW oraz na setki stron klanowych.

Wydawałoby się, że sprawa jest jasna. Regulamin UT DM Nations Cup mówi wyraźnie:

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Turniej UT DM Nations Cup to turniej online dla drużyn ***narodowych*** *(nazywanych dalej „klanami").*

(...)

KLANY I GRACZE

1. Każdy ***kraj*** *uczestniczący w rozgrywkach desygnuje jednego kapitana do rozgrywek w ClanBase.*

2. Gracze muszą mieć obywatelstwo kraju, którego barwy reprezentują. Drużyny mogą wystawiać także graczy innych narodowości, o ile mieszkają oni dłużej niż rok w ich kraju, jednakże nie więcej niż jednego jednocześnie. (...)

W przypadku Polski sprawa jednak nie jest jasna. Oto dlaczego. Nie jest żadną tajemnicą, że Polska jest internetową wsią Europy. Gracze z praktycznie każdego europejskiego kraju (w tym Słowenii, Łotwy, Estonii i innych światowych potęg podobnego kalibru) mogą bez problemów uczestniczyć w międzynarodowych turniejach, gdyż ich zagraniczne połączenia im to po prostu umożliwiają. My – nie, gdyż jak się gra przy niestabilnym pingu, skaczącym od 200 do 500 przy stratach pakietów rzędu kilkudziesięciu procent mówić nie trzeba, ci zaś, którzy znają nie najlepszy kod sieciowy UT mają o wiele więcej powodów do stresu. Wokół nas wszyscy bawią się świetnie w mecze międzynarodowe, a my – choć niby jedną nogą w Europie – istniejemy na światowej arenie w najzupełniej identyczny sposób jak Zimbabwe (to dobra okazja do złożenia „podziękowań" dla polskiego rządu oraz TP SA: GG panowie, Good Game).

Polscy gracze UT doskonale zdają sobie sprawę z faktu, że sensowna gra z zagranicznymi drużynami jest niemożliwa. Nikt zatem w ogóle nie podejmował tematu narodowej reprezentacji Polski w UT. Do czasu. Przed rozpoczęciem obecnej edycji Nations Cup kilku graczy podjęło próby zmierzające do skonsolidowania środowiska polskiego UT i w efekcie do wyłonienia reprezentacji. Szybko jednak okazało się, że... polska reprezentacja w UT już została zarejestrowana. Dokonało tego kilku graczy mieszkających w Niemczech, mających polski rodowód. Ot, tak sobie. Stwierdzili, że mają dobre pingi, polskiej reprezentacji w Nations Cup nie ma, więc się zgłoszą. Polska scena UT o fakcie tym dowiedziała się przez przypadek, gdyż zgłoszenie wytropił jeden z graczy. Na forum dyskusyjne trafił potem co prawda post, w którym jeden z członków owej „reprezentacji" informował, że można się do niej zgłaszać, nikt jednak nie potraktował tego poważnie. Tymczasem owa „polska" (proponuję przyjrzeć się flagom narodowym na zdjęciu poniżej...) „reprezentacja" (z nieaktualizowaną stroną WWW http://polska.morphit.de/ nota bene umieszczoną na niemieckim serwerze)... gra sobie w najlepsze w Nations Cup. I reprezentuje. Podobno nas.

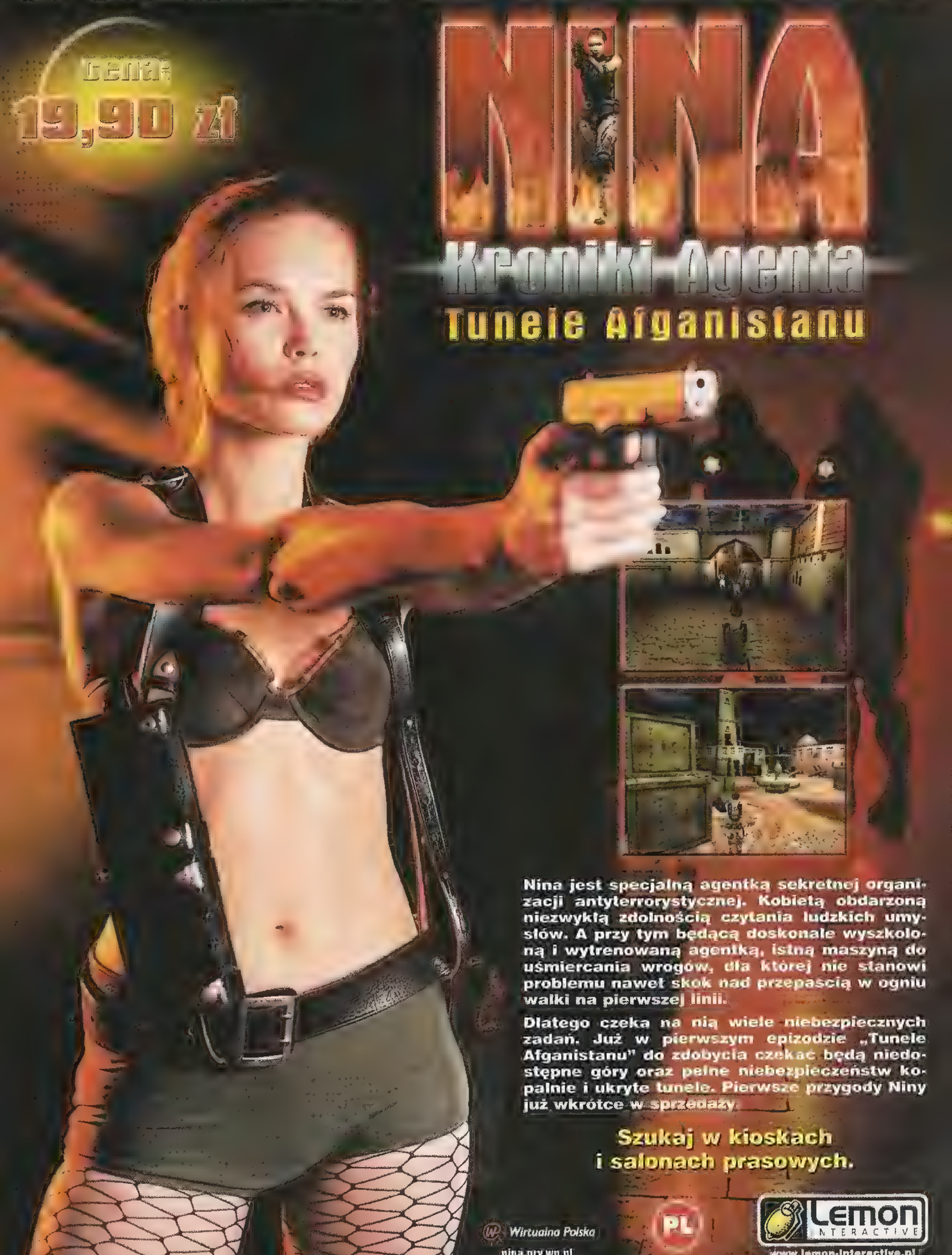
Pierwszy mecz owej „reprezentacji" (wynik pominmy, jest nieistotny) wzbudził szum w polskim środowisku UT. Reprezentacja to bowiem nie zbieranina przypadkowych ludzi otrzymana w wyniku ogłoszenia naboru na jakimś forum. Reprezentacja nie reprezentuje chęci poszczególnych graczy do gry, lecz reprezentuje nasz kraj na arenie międzynarodowej. Ponieważ funkcja to zaszczytna, w każdej dziedzinie – od nauki przez sport do gier komputerowych – istnieją określone, ścisłe reguły naboru do reprezentacji. Nim gracz trafi do reprezentacji, musi przejść jakąś formę ogólnopolskich eliminacji, która uwiarygadnia jego umiejętności. Środowisko graczy wyłania zwykle pewne struktury organizacyjne – jak na przykład Polski Związek Piłki Nożnej w przypadku futbolu czy NetWars w przypadku StarCrafta – zajmujące się między innymi nadzorem nad procesem wyboru reprezentacji. Struktury takie wyłaniają następnie kapitana reprezentacji, którego zadaniem jest prowadzenie drużyny. Zanim członek reprezentacji trafi do składu na międzynarodowy mecz, musi wykazać kapitanowi, że jest tego wart bardziej od innych kolegów z reprezentacji. Tymczasem w polskim UT wystarczy pospolite ruszenie: „E, chopy, nie ma reprezentacji, chodźta tu, ja już nas zapisałem bo mam fajnego pinga! I nawet wiem, kto będzie kapitanem".

Nie ma polskiej reprezentacji w Nations Cup. Jest za to grupa ludzi, dla których prywata – lub może źle rozumiany interes narodowy, nieistotne – jest ważniejsza od faktu, że reprezentacja powinna jednak coś (czy raczej kogoś) reprezentować. Argument, że polscy gracze nie wystawili nikogo do Nations Cup jest żaden, gdyż brak reprezentacji oznacza jedynie to, że jej nie ma, a nie to, że byle kto może występować w międzynarodowych meczach pod jej szyldem. Najgorsza w tym wszystkim jest reakcja polskiego środowiska graczy UT. Tej skandalicznej sprawie poświęcono jedno spotkanie międzyklanowe, na którym zajmowano się głównie... marzeniami dotyczącymi sponsorów reprezentacji, gdy ta będzie już wyłoniona. Nie podjęto żadnych działań mających na celu stworzenie legalnej reprezentacji lub choćby zmierzających w kierunku zalegalizowania obecnej.

Sytuacja staje się z każdym dniem coraz bardziej żenująca. Niedawno na stronach ClanBase pojawiła się informacja, że jeden z krajów był zmuszony wycofać swoją reprezentację, co zdarzyło się po raz pierwszy w historii. Miejmy nadzieję, że „nasza" „reprezentacja" przegra swoje mecze na tyle szybko, że organizatorzy nie połapią się w sytuacji i nie wyrzucą jej z hukiem na zbity pysk.

Co by nie mówić, mamy okazję trafić do historii. Tylko dlaczego znowu od tej najgorszej strony? ☐

ClanBase - Poland - Microsoft Internet Explorer
File
Edit
View
Favorites
Tools
Help
Back
Stop
Refresh
Home
Search
Favorites
Media
History
Mail
Print
Address
Łącza
XS4ALL
Poland
Internet



W SPRZEDAŻY OD 12 CZERWCA !!!

Cena: 19,90 zł

NINA

Kroniki Agenta

Tunele Afganistanu

Nina jest specjalną agentką sekretnej organizacji antyterrorystycznej. Kobietą obdarzoną niezwykłą zdolnością czytania ludzkich umysłów. A przy tym będącą doskonale wyszkoloną i wytrenowaną agentką, istną maszyną do uśmiercania wrogów, dla której nie stanowi problemu nawet skok nad przepaścią w ogniu walki na pierwszej linii.

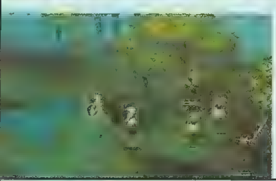
Dlatego czeka na nią wiele niebezpiecznych zadań. Już w pierwszym epizodzie „Tunele Afganistanu" do zdobycia czekać będą niedostępne góry oraz pełne niebezpieczeństw kopalnie i ukryte tunele. Pierwsze przygody Niny już wkrótce w sprzedaży.

Szukaj w kioskach
i salonach prasowych.

Wirtualna Polska
nina.gry.wp.pl

Lemon INTERACTIVE
www.lemon-interactive.pl

© Lemon Interactive 2002. Wszystkie loga i znaki firmowe [illegible] Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.



BATTLE REALMS

Piotr Bilski

Kolejny RTS produkcji Ubi Soft nie należy do szczególnie oryginalnych pod względem rozwiązań technicznych, przedstawiając dość typowy sposób toczenia bitwy oraz nieco zmodyfikowany model rozbudowy bazy. Tym właśnie aspektom poświęcony jest niniejszy tekst, uwzględniając możliwe do zastosowania taktyki.

Bohaterowie

Specjalną grupę wśród postaci przez Ciebie dowodzonych stanowią herosi, którzy są zwykle przywódcami swoich klanów lub band. Do takich zaliczyć należy oczywiście głównego bohatera, Kenjiego, ale także jego wiernych kompanów, takich jak Otomo, czy Shinja. Główną zaletą tych postaci jest niezwykła wprost przydatność podczas walki, są to bowiem zwyczajni żołnierze, tyle tylko że dużo bardziej wytrzymali. Większość bitew można wygrać w sposób praktycznie bezbolesny głównie dzięki ich wysiłkom. Warto jednak pamiętać, iż korzystanie z umiejętności tych nadludzi związane jest z koniecznością ich ochrony. Okazuje się, iż jedynym bohaterem, którego nie możesz stracić (chyba, że jest to wyraźnie określone przed misją) pozostaje zawsze Kenji. Pozostałych wojowników możesz poświęcić, z tym, że jest to oczywiście niezbyt korzystne posunięcie. W wyniku ewidentnego błędu programistów sytuacja nie jest jednak aż tak poważna, jak mogłoby się wydawać. Otóż nawet jeśli postać zginie w walce, a jest ważna dla linii fabularnej, pojawi się na początku następnego zadania jak gdyby nigdy nic! Dzięki temu dowodzenie bohaterami można potraktować nieco swobodniej niż ma to miejsce w przypadku zwykłych żołnierzy.

Pomimo iż herosi są lepsi od swoich podwładnych i mogą znieść znacznie więcej ciosów, nie należy narażać ich niepotrzebnie na niebezpieczeństwo. Wymóg ten oznacza ni mniej ni więcej, tylko konieczność ochrony dowódców przez zwykłych wojowników. Jeżeli tworzysz poszczególne oddziały, staraj się na czele każdego stawiać innego bohatera, dzięki czemu wzmocnisz poszczególne formacje, dając jednocześnie postaciom odpowiednią ochronę. Dodatkowo niektóre umiejętności specjalne są przydatne tylko w momencie, gdy sojusznicze jednostki są w pobliżu (np. okrzyk wojenny Otomo). Jeśli to zatem możliwe, staraj się utrzymywać postacie w centrum każdej formacji.

Niezwykłe możliwości Twoich podopiecznych ujawniają się podczas ataków na miasta, w szczególności zaś na wieże strażnicze. Te obiekty są głównym zagrożeniem dla wojsk inwazyjnych i dlatego powinny być usuwane jak najszybciej. Z tego powodu dowódcy muszą brać czynny udział w eliminacji oponentów. Nie wahaj się używać ich specjalnych zdolności, które w ogniu bitwy oddają nieocenione usługi wszystkim rodzajom wojsk. Ponieważ jednak wykorzystywanie nadzwyczajnych umiejętności wymaga zużycia punktów wytrzymałości, trzeba uważnie obserwować starcie i decydować, czy tego rodzaju sztuczki są jeszcze konieczne, czy też wojownicy poradzą już sobie konwencjonalnymi metodami. Typową sytuacją, z której wybrniesz przy pomocy ich umiejętności jest obrona własnego budynku, gdy atakuje go zbyt wielu przeciwników, aby udało się ich po kolei zabić nie tracąc tej struktury.

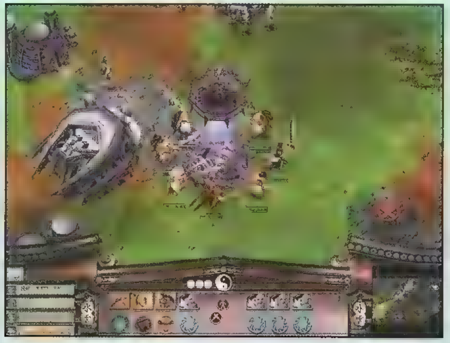
Ponieważ w ferworze walki łatwo ponieść śmierć, musisz na bieżąco monitorować stan zdrowia poszczególnych postaci i wycofywać ich na tyły natychmiast, jeśli ich życie jest zagrożone. Należy tego dokonać zanim pasek zdrowia bohatera stanie się czerwony. Wówczas, jak każdy inny żołnierz, straci on możliwość normalnego poruszania się i zacznie człapać w charakterystyczny sposób. Jest to znak, iż za chwilę może zginąć, jeśli stanie się obiektem ataku oponentów. Zwykłych piechurów można w takiej sytuacji poświęcić, zwłaszcza gdy nie nadążają za pozostałą częścią grupy, jednak dowódca powinien być ratowany przy pomocy gejsz, lub, gdy ich nie posiadasz, eskortujących go podwładnych. Taki heros musi zostać przetransportowany w bezpieczne miejsce, gdzie nie grozi mu śmierć. Jeśli zostawisz go w spokoju na jakiś czas, samorzutnie zacznie odzyskiwać siły i wkrótce będzie gotowy do dalszej walki.

Na koniec dobra rada: jeśli chcesz utrzymać najważniejszych członków swojej armii w dobrym zdrowiu, nie pozwól przeciwnikom ich otoczyć! Nawet zaprawieni w bojach szermierze będą mieć poważne kłopoty z przetrwaniem, jeśli wróg zaatakuje mając wyraźną przewagę liczebną. Nigdy nie atakuj samymi bohaterami (chyba, że wiesz, co Cię czeka), raczej poczekaj na posiłki z własnej placówki.

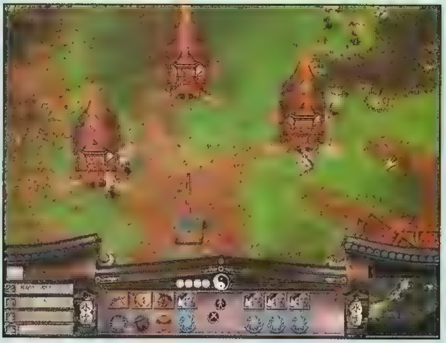
Zarządzanie armią

Ponieważ armia w **Battle Realms** do nadmiernie liczebnych nie należy, kluczem do sukcesu jest odpowiednie wykorzystanie tych żołnierzy, których się posiada. Zadania stawiane przed odbiorcą w trybie gry jednoosobowej wymagają od niego inwencji oraz dużego rozeznania w możliwościach podległych mu wojsk.

Na początek należy rozważyć wszystkie możliwe konfiguracje armii, z uwzględnieniem podziału pod względem funkcji. Twoje wojsko reprezentowane jest przez trzy głów-

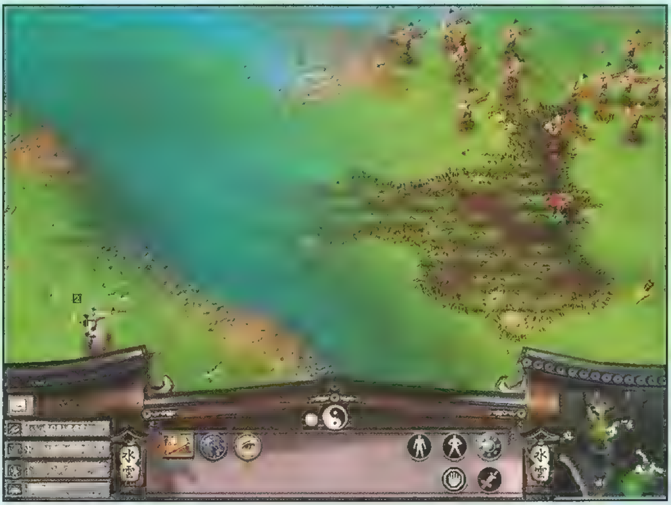


Podczas szturmowania wrogiej placówki jako pierwsze powinny zostać zniszczone wieże strażnicze. Stanowią one centra oporu, zatem ich likwidacja oznacza praktycznie koniec możliwości obronnych wroga.



Przykładem dobrze zaplanowanej bazy jest ulokowanie jej blisko krańca mapy (tutaj zachodniego) w pobliżu pól ryżowych, jak i źródła wody, reprezentowanego przez studnię. Robotnicy mają zatem bardzo krótką drogę do przebycia.

ne sekcje: piechotę, strzelców oraz kanonierów. Kawaleria nie stanowi odrębnej grupy, bowiem każdy żołnierz, bez względu na charakter uzbrojenia, może dosiąść rumaka. Najważniejsze są oddziały uderzeniowe, które będą walczyć na pierwszej linii. Do takich jednostek zalicza się włóczników, wojowników smoka oraz samurajów. Najważniejsze pytanie dotyczyć musi udziału procentowego tych oddziałów w obrębie całej armii. Praktyka wskazuje, iż powinni oni stanowić przynajmniej pięćdziesiąt procent siły militarnej, okazują się bowiem nieodzowni zarówno jako obrońcy bazy, jak i piechurzy szturmujący nieprzyjacielską osadę. Warto posiadać liczną grupę takich wojowników, którzy, uzupełnieni o bohaterów, stawią czoła najeźdźcom, szczególnie gdy ich celem są budynki. Szczerze mówiąc, nie znajduję w tej kategorii szczególnego zastosowania dla włóczników. Są oni jednostkami podstawowymi, nie wymagającymi ani specjalnych zabiegów usprawniających, ani też znaczących ilości surowców. Jak wiadomo, każdy włócznik może szybko awansować na wojownika smoka, wskutek czego staje się jednostką nie tylko silniejszą, ale i bardziej wszechstronną. Tym samym dzięki niewielkiej ilości surowców da się zbudować liczną i silną piechotę złożoną jednak z bardziej zaawansowanych jednostek. Włócznicy są pomocni w dwóch przypadkach. Pierwszy to oblężenie Twojej osady, kiedy to nie masz czasu na tworzenie lepszych wojsk, lecz niemal na poczekaniu musisz rzucać do walki wszystko, co tylko posiadasz. Druga sytuacja zachodzi w momencie wykonania wszystkich usprawnień dla włóczników, podczas gdy wojownicy smoka takowych jeszcze nie posiadają. Wtedy najprostsze wojska mogą okazać się interesującą alternatywą dla swych kosztowniejszych braci. Ponadto warto nadmienić, iż każda formacja posiada indywidualne zdolności specjalne i włócznicy nie są pod tym względem wyjątkiem. Generalnie jednak są oni najmniej przydatną formacją. Z kolei samuraje to żołnierze najsilniejsi, zadający potężne ciosy, ale również będący w stanie wytrzymać napór wielu nieprzyjaciół. Kłopot polega tylko na tym, iż ich zakup wiąże się z koniecznością rozbudowania bazy do ogromnych rozmiarów wymagają bowiem zaawansowanych konstrukcji. Jeśli jednak dysponujesz odpowiednią bazą technologiczną, powinieneś zatrudnić przynajmniej trzech samurajów, podczas ataków na nieprzyjacielskie miasta mogą bowiem okazać się bardzo przydatni.



Strzelcy mogą w prosty sposób wykorzystać wzgórze do zaatakowania znacznych sił przeciwnika. Ten jak zwykle mało domyślny nie reaguje na Twoje posunięcia (chyba że trafisz eskortowany obiekt). W połączeniu z samobójcami wywabiającymi przeciwnika i podprowadzającymi go pod stanowisko strzeleckie stanowi to bardzo skuteczną taktykę.

Nieco inaczej ma się sprawa ze strzelcami. Jednostki takie można rozbudowywać, warto jednak utrzymywać kilku łuczników, którzy nie tylko wesprą swoich kompanów podczas starcia, ale również dokonają rzezi obrońców bazy, która znajduje się w kotlinie. Trzydzieści procent składu osobowego Twojej armii powinni stanowić właśnie łucznicy, oczywiście posiadający również dostępne zdolności specjalne. Ponieważ są oni niezwykle wrażliwi na ciosy, należy wydzielić z nich osobną grupę i utrzymywać z dala od pierwszej linii. Jeśli zaś chodzi o kanonierów, są to oddziały służące głównie do likwidacji nieprzyjacielskich budynków. Ich działalność jest o tyle ograniczona, że kiedy armia wedrze się już do nieprzyjacielskiej bazy i rozpocznie eliminację struktur, jej los jest już przesądzony, kanonierzy mogą zaś tylko przyspieszyć upadek wrogiej placówki. Ich prawdziwa przydatność ujawnia się podczas szturmowania wież strażniczych. Kiedy bowiem główne siły podchodzą na bezpośrednią odległość i ściągają na siebie ogień obrońców, artyleria może bez przeszkód ostrzeliwać wybrane cele.

Ostatnią jednostką, którą mieć po prostu należy, jest gejsza. Kiedy to tylko możliwe, trenuj przynajmniej dwie takie jednostki, będą one bowiem niezwykle przydatne nie tyle podczas obrony własnej osady, co szturmowania wrogiej bazy. Jak wiadomo, atakujące wojska zawsze ponoszą pewne (czasem całkiem duże) straty, zaś uzupełnianie ich stanu osobowego w momencie, gdy główne siły znajdują się daleko od Twojej placówki, może okazać się kłopotliwe. Z tego względu należy wojowników utrzymywać przy życiu tak długo, jak to tylko możliwe. Gejsze trzeba wysyłać w sam środek własnych formacji, dzięki czemu wyleczą automatycznie jak największą liczbę żołnierzy.

Kilka słów warto poświęcić możliwym do zastosowania taktykom. Ponieważ gra należy do stosunkowo nieskomplikowanych, również i skuteczne rozwiązania okazują się bardzo proste. Każda regularna bitwa podczas kampanii (wyjątek stanowią misje nietypowe w rodzaju obrony jednej struktury) rozgrywana jest według identycznego schematu: powolna rozbudowa własnej osady oraz sił zbrojnych połączona z odpieraniem nieprzyjacielskich ataków, następnie zaś dochodzi do śmiałego kontrataku i zniszczenia wszystkich wrogich jednostek oraz budynków. Pierwsza faza jest zwykle nieco trudniejsza, trzeba się bowiem opędzać od natrętnych grup napastników. W tym momencie warto zauważyć, iż armia przeznaczona do obrony nie powinna posiadać koni. Nie musi się ona szybko przemieszczać, w walce zaś szybko te zwierzęta traci. Z tego powodu, a także dlatego, że rumaków jest na planszy niewiele, lepiej obronę pozostawić piechocie. Dopiero na chwilę przed rozpoczęciem szturmu możesz wyposażyć swoich ludzi w wierzchowce, ważne jest bowiem, abyś tak wyposażonym oddziałem zwalczył główne siły przeciwnika. Jednym z możliwych rozwiązań jest tu utrzymywanie dwóch grup bitewnych. Pierwsza, znajdująca się w miejscu umożliwiającym przechwytywanie na jeźdźców złożona byłaby tylko z piechurów. Drugi zaś związek taktyczny, utrzymywany z dala od walki, mógłby za to być przygotowywany do inwazji i w tym celu wyposażany (także w konie). W odpowiednim momencie wyruszyłby on po prostu do ataku, w szybkim tempie penetrując terytorium oponenta.

Wyszukiwanie nieprzyjaciół nie stanowi większego problemu, a to ze względu na dwa czynniki. Pierwszym jest mapka dostępna w prawym dolnym rogu ekranu. Białym kolorem zaznacza się na niej złoża ryżu, niebieskim zaś – wodę. Baza przeciwnika musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie takich lokacji, tam też należy się kierować. Pewien kłopot mogą sprawić misje, w których występuje kilka osad nieprzyjaciela, nie zawsze bowiem wiadomo, w jakim kierunku uderzyć najpierw. Tutaj pomaga zachowanie się wroga. Z każdej bazy będzie on bowiem wysyłał na Twoje terytorium własne wojska. Obserwując trajektorię ich ruchu dowiesz się, gdzie w przybliżeniu znajduje

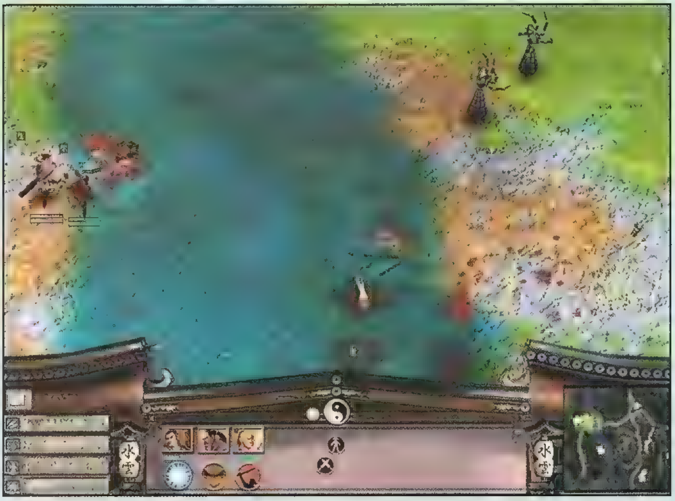
się konkretna placówka. Dodatkowo siła oddziału intruzów wskazuje pośrednio na wielkość miasta. Ta ostatnia cecha jest jednak również związana z umiejscowieniem na mapie – najbardziej oddalony posterunek musi być też największym i ten właśnie trzeba atakować jako ostatni (lub pierwszy, jeśli jesteś pewien, iż zwyciężysz obrońców).

Szturmowanie placówki przeciwnika odbywa się na dwa sposoby. Pierwszy, dużo prostszy, to po prostu podejście do celu i podjęcie walki z obrońcami. Po ich eliminacji, gdy wejście do miasta stoi otworem, należy jak najszybciej zlokalizować chłopskie chaty (lub ich odpowiedniki) oraz budynki militarne i wszystkie je zlikwidować. Wróg pozbawiony domów nie będzie mógł produkować nowych jednostek, a przez to szybko stanie się bezbronny. Główny problem w tym podejściu stanowią wieże strażnicze. Zaawansowana osada może posiadać ich nawet pięć, co oznacza ciężką przeprawę nie tylko przed wkroczeniem do bazy, ale również podczas jej penetracji. Jeżeli chcesz przetrwać atak na taką strukturę, musisz rzucić do walki wszystko, co posiadasz, nie szczędząc dodatkowo zdolności specjalnych. Dopiero po zniszczeniu budowli możesz podjąć walkę z innymi obrońcami lub wycofać się w celu podreperowania sił. Tak samo odbywa się walk w mieście – szczególnie niebezpieczny budynek musi zostać zniszczony jak najszybciej.

Druga metoda okazuje się przydatna gdy siły nieprzyjaciela są zbyt liczne, aby pokonać je w pierwszym rzucie. Wysyłanie swoich wojsk na rzeź jest tu nieopłacalne, przeciwnik bowiem będzie w stanie zregenerować swoje wojska szybciej od Ciebie. Zamiast tego warto wywabić część jego oddziałów z posterunku i wciągnąć je w pułapkę. Z posunięciem tym związana jest konieczność budowy wież strażniczych. Ustaw je w dowolnym miejscu na mapie, w którym zgromadzisz swoje główne siły. Następnie wybrany szaleniec-samobójca powinien pokazać się nieprzyjaciołom i uniknąwszy walki uciec do punktu, gdzie czekają Twoje główne siły. W ten sposób można znacząco ograniczyć liczebność wrogów, dodatkowo nie tracąc własnych żołnierzy. Eksperyment można powtarzać wielokrotnie, z równym powodzeniem, należy tylko uważać, aby nie podrażnić zbyt wielu nieprzyjaciół.

Zarządzanie bazą

Budowa własnej wioski przebiega w sposób klasyczny. Aby wznieść żądaną strukturę, należy niezwłocznie wybrać przynajmniej jednego chłopa i pokazać mu, gdzie ma stanąć budynek. Jeżeli dysponujesz większą liczbą wolnych pracowników, tzn. takich, którzy nie robią nic innego, nakaż im wszystkim współpracę podczas budowy, dzięki czemu osiągniesz pożądany efekt znacznie szybciej. Jest to jednak wymagane tylko wtedy, gdy nie masz zbyt wiele czasu na rozbudowę.



Sposobność łatwego zwycięstwa nadarza się, gdy nieprzyjacielskie klany toczą walkę przeciwko sobie. Ty możesz unikać starcia do momentu gdy oponenci staną się zmęczeni i niezbyt liczni. Wówczas należy uderzyć wszystkich wrogów i wyeliminować jednym zdecydowanym cięciem.

Od czego należy zacząć planowanie własnej placówki? Przede wszystkim od zlokalizowania źródeł surowców, czyli pól ryżowych oraz wody. Te pierwsze spotykane są dość często i nie stanowią zazwyczaj problemu, jednak rzeki i jeziora potrafią złośliwie występować dość daleko od Twojej pozycji startowej. Oczywiście najbardziej korzystna sytuacja to taka, która pozwala na zbudowanie bazy na uboczu, bez narażania się na bezpośrednie ataki przeciwnika, zwłaszcza kiedy posiada on przyczółki w kilku miejscach mapy. Nie zawsze jest to niestety możliwe, dlatego w mniej idealnych przypadkach należy wybrać miejsce znajdujące się możliwie najbliżej złóż obu surowców. Posunięcie takie jest podyktowane dążeniem do skrócenia drogi tragarzy niosących porcje ryżu oraz wody. Czynnikiem wpływającym na wybór lokalizacji bazy może być również bliskość terenów zamieszkiwanych przez konie. Są one, jak wiadomo, dość przydatnym środkiem transportu zarówno dla wojska, jak i ludności cywilnej, jednak możliwość ich wykorzystania nie powinna mieć większego znaczenia podczas projektowania posterunku. Priorytetem powinna być natomiast zwarta zabudowa. Baza łatwa do obrony nie może zajmować zbyt dużej przestrzeni, trudno będzie ją bowiem bronić przed najeźdźcami nadchodzącymi z różnych stron. Z tego powodu odpadają raczej rozwiązania polegające na budowaniu kilku wiejskich chat, przy czym każda znajdowałaby się w pobliżu innego złoża. Jest to oczywiście dobry pomysł, gdy zamierzasz usprawnić wydobycie surowców, jednak zbytnie rozrzucenie własnych ludzi po planszy utrudnia ich skuteczną ochronę. Z tego właśnie powodu należy raczej budować swoje placówki blisko któregoś krańca mapy, dzięki czemu przynajmniej od jednej strony będziesz bezpieczny.

Pierwszą strukturą, jaką musisz wznieść jest bez wątpienia chłopska chata. Już jeden taki budynek wystarcza do pełnego rozwoju placówki, jednak ze względów bezpieczeństwa należałoby raczej pomyśleć o trzech lub czterech. Gdyby przeciwnikowi udało się zniszczyć którąś z chat, inne bez problemu przejmą jej funkcje. Kilka domów ma również pewne znaczenie podczas zbierania surowców. Każdy taki budynek pozwala otóż na gromadzenie większej ilości towaru, co może być przydatne szczególnie wtedy, gdy chcesz w bardzo krótkim czasie zatrudnić wielu żołnierzy, bądź też wznieść kilka budowli (zwłaszcza dużych i kosztownych). Chata ponadto jest źródłem nowych wieśniaków, a ci stanowią podstawę zarówno Twoich sił zbrojnych, jak i zaplecza gospodarczego. Niestety, ich, hm, „produkcji" nie da się przyspieszyć, trzeba zatem pilnować wszystkich dostępnych na mapie osób i znajdować im zajęcie tak szybko, jak tylko zakończą poprzednie czynności (ułatwia to odpowiednia ikona na panelu sterowania).

Jako następne budynki wypada na ogół wznosić te o przeznaczeniu stricte militarnym, czyli dojo, strzelnicę, czy chatę alchemika. Zaraz po zabezpieczeniu terenu będziesz bowiem musiał zatroszczyć się o rozbudowę armii, która może okazać się przydatna w każdej chwili. Jak wiadomo, każda jednostka może przechodzić trening w kilku różnych budynkach, dzięki czemu zmienia się jej charakter, dlatego też wszystkie te budowle winny znajdować się możliwie blisko siebie, dzięki czemu kolejne awanse przebiegać będą bezproblemowo. Warto zauważyć, iż stajnie oraz świątynie są konstrukcjami opcjonalnymi, jako że nie zawsze okazują się niezbędne (choć, oczywiście, nieodmiennie przydatne). Dlatego ich projektowanie można spokojnie odłożyć na nieco później, kiedy nie będziesz miał innych, ważniejszych zajęć na głowie.

Istnieje pewien dodatkowy aspekt rozwoju bazy, związany z budynkiem, który uniezależnia Twoich ludzi od naturalnych źródeł wody. Jest nim studnia, dzięki której otrzymasz nielimitowany dostęp do tego surowca, w dodatku w lokacji dowolnie przez Ciebie wybranej. Problem polega tylko na tym, że aby wznieść studnię, wcześniej trzeba posiadać dwie zaawansowane struktury, wymagające niestety dużych ilości obu rodzajów złóż. Są to odpowiednio łaźnia oraz rynek (podręczna pomoc zawarta w grze podaje na ten temat niestety błędne dane, jakoby studnia wymagała stajni). Szczególnie ten ostatni jest bardzo kosztowny, jednak możliwość skrócenia dróg transportu wody sprawia, że w pierwszej fazie misji wszystkie wysiłki należy skupić właśnie na wznoszeniu tych dwóch konstrukcji i żadnych innych (oprócz chaty chłopa oczywiście). Co prawda przez ten czas Twoja armia nie zostanie powiększona, jednak siły, jakimi dysponujesz na początku powinny bez trudu odeprzeć wszystkich nacierających napastników. Dopiero po wybudowaniu studni, możesz spokojnie zabrać się za inne konstrukcje, szczególnie zaś militarne.

Ostatnia sprawa, jaką należy się zająć w tym punkcie, to liczba chłopów, jakich należy przydzielić do prac polowych oraz budowlanych. Ponieważ całkowita liczba poddanych, jaką możesz posiadać jest z góry ograniczona i zazwyczaj niezbyt duża, musisz dość rozważnie rozplanować swoje siły pomiędzy robotników i wojowników. W praktyce okazuje się iż najwięcej będziesz potrzebować żniwiarzy, którzy zbierają ryż. Jest to bowiem najbardziej potrzebny surowiec i zużywa się go nieodmiennie w dużych ilościach. Takich jednostek należy posiadać od czterech do siedmiu, w zależności od stopnia złożoności misji oraz wielkości bazy, jaką planujesz wznieść. Nosiwodów nie trzeba mieć aż tylu, zwykle wystarcza ich trzech lub czterech, przy założeniu jednak, iż studnia lub rzeka znajdują się stosunkowo blisko. W przeciwnym wypadku liczbę tą należy podwoić. Ostatnia grupa to wieśniacy zajmujący się oswajaniem dzikich koni. Tych ostatnich wystarcza zwykle dwóch lub trzech, jako że rumaki są surowcem szybko wyczerpywalnym, nie mają również ogromnego znaczenia strategicznego. Utrzymywanie poddanych wyspecjalizowanych wyłącznie w budowie mija się z celem, gdyż stosunkowo rzadko mają oni coś do roboty. Kiedy zatem masz ochotę wznieść kolejną strukturę, wystarczy do tego celu oddelegować chłopa zajmującego się czymś innym – po wykonaniu zadani wróci do swojej stałej pracy. ❒

PAMIĘTAJ, ŻE...

◆ **Jedną z uciążliwości gry jest poszukiwanie wrogów. Pół biedy, gdy Twoim celem są wyłącznie budynki, gorzej, gdy w celu osiągnięcia sukcesu musisz zlikwidować wszystkich nieprzyjaciół. Mapą ujawnia swoją zawartość tylko w pobliżu miejsc, gdzie stacjonują Twoje wojska, zatem lokalizowanie ukrywających się oponentów może stać się nieco utrudnione. Aby uniknąć takiej nieprzyjemności, można zrobić dwie rzeczy. Pierwsza to użycie łuczników oraz ich zdolności specjalnej, dzięki której odkryjesz spory kawałek terenu. Jeśli posiadasz ich dostatecznie dużo (tzn. ok. ośmiu), masz znacznie większe szanse na odkrycie pozycji ofiar. Druga możliwość to przeczesywanie planszy przy pomocy grup wojowników rozstawionych w tyralierę (tzn. zajmujących duży obszar). Dzięki takiej taktyce powinieneś bez trudu osiągnąć zamierzony cel.**

◆ **Battle Realms wykazuje się interesującą właściwością, jeśli chodzi o przesuwanie oddziałów. Wszyscy żołnierze znajdujący się w obrębie konkretnej grupy nie zmieniają pozycji względem innych wojowników. Oznacza to, że po wskazaniu docelowego punktu podróży wszyscy członkowie związku taktycznego nie zbiegną się do tej lokacji, lecz pozostaną porozstawiani w taki sposób, w jaki byli w momencie rozpoczynania ruchu. Jeśli chcesz zebrać oddział w jednym miejscu, musisz każdą jednostkę przemieścić indywidualnie do punktu zbornego.**

◆ **Wytrzymałość każdej jednostki jest zużywana na dwa sposoby: w trakcie biegu oraz przy wykorzystywaniu zdolności specjalnej. Ta pierwsza czynność okazuje się bardzo przydatna, gdy planujesz szybko odkryć duży fragment terenu. Ponieważ jednak w wyniku tak szybkiego przemieszczania się poziom wytrzymałości niebezpiecznie się obniża, pomiędzy okresami biegu warto stosować również spacery.**

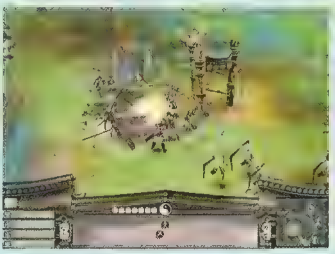
◆ **Podczas walki z nieprzyjaciółmi najbardziej niebezpiecznymi przeciwnikami są wbrew pozorom strzelcy, którzy bezlitośnie zlikwidują Twoich ludzi zajętych walką z wojownikami. Aby tego uniknąć, trzeba zajmować się nimi w pierwszej kolejności. Dobrze jest nawet wyodrębnić mały oddział, który zwiąże walką takie jednostki, znacząco ułatwiając Ci przeprawę z wrogiem.**

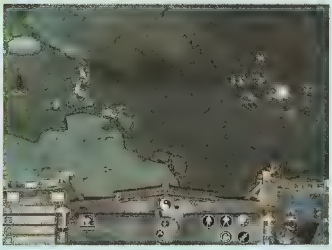
◆ **Warto wykorzystywać naturalne ukształtowanie terenu do szybszego i łatwiejszego rozwiązywania kłopotów z licznym wrogiem. Jeśli wzniesienie znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie bazy przeciwnika, możesz wysłać tam łuczników. Prawdopodobnie będą w stanie zlikwidować kilku obrońców lub chłopów, a może nawet jakiś budynek. Jeżeli tak jednak nie jest, warto wysłać straceńczy oddział, który sprowokuje przeciwników do podejścia w zasięg łuczników. Taką właśnie taktykę należy zastosować już w drugiej misji podróży Kenjiego.**

◆ **Możesz napotkać misje, w których będziesz miał więcej, niż jednego przeciwnika. Co ciekawe, wrogie klany również zwalczają się nawzajem. Jeśli dochodzi do takiej sytuacji, warto pozwolić oponentom toczyć boje pomiędzy sobą, w odpowiedniej chwili wkraczając do akcji. Dzięki takiej taktyce możesz zaoszczędzić sporo czasu i życia podwładnych.**

◆ **Jeden z klanów posiada jednostkę z nastroszonymi czerwonymi włosami zwaną po prostu potworem. Jeśli przyjdzie Ci się spotkać z nią w czasie misji, musisz dążyć do jak najszybszej eliminacji, bowiem istota ta ma dwie postacie. Kiedy pierwsza zostanie zgładzona, pojawia się druga, będąca prawdziwą bestią i ją również musisz szybko zabić. Nie oszczędzaj umiejętności specjalnych!**

◆ **Kiedy tylko nadarzy się sposobność, dokonuj usprawnień swoich jednostek. Działanie takie jest możliwe tylko w wyniku wygranej walki, punkty uzyskane w ten sposób powinny zaś być przeznaczane na umiejętności najmniej kosztowne. Dzięki temu będziesz miał ich więcej i bardziej różnorodne.**





CONQUEST
WOJNY POGRANICZA

Piotr Bilski

Gra strategiczna produkcji braci Roberts wprowadza szereg ciekawych innowacji, które sprawiają, że cała rozgrywka okazuje się dość trudna, zaś prowadzenie floty do walki wymaga szerszego omówienia. Tekst opisuje strategię dla ludzi (bo to ich dotyczy kampania), jednak po niewielkich modyfikacjach może ona zostać zastosowana dla pozostałych ras.

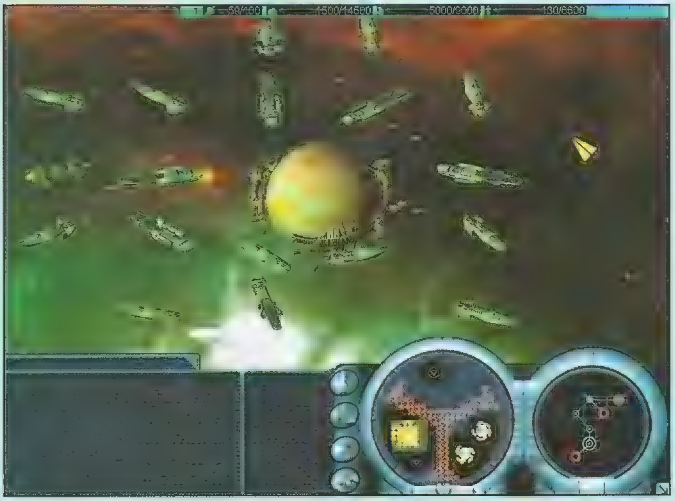
Budowa bazy

W przeciwieństwie do większości programów typu RTS, umiejscawianie poszczególnych struktur placówki jest tu poważnie ograniczone przestrzennie. Ponieważ bazy można wznosić tylko na orbitach planet, przed rozpoczęciem konstrukcji warto sobie wszystko dokładnie zaplanować. Przede wszystkim należy ustalić, które struktury są niezbędne do rozpoczęcia ofensywy. Na ogół misję rozpoczyna się w jednym tylko układzie i to właśnie tutaj można stawiać poszczególne struktury. Oczywiście ich liczba zależy od liczby planet znajdujących się w systemie. Z tego powodu trzeba produkcję macierzystego systemu ukierunkować na budowę dużej i silnej floty. Na początek wystarczy po jednej stoczni każdego rodzaju, jednak obie są wymagane do w miarę szybkiego stworzenia siły uderzeniowej. Jeśli nie posiadasz kwatery głównej, musisz ją koniecznie wznieść – tylko w ten sposób możesz rozpocząć produkcję statków zaopatrzenia, niezbędnych podczas wypadu na wrogie terytorium. Ponieważ jednak kwatera główna jest bardzo kosztowną strukturą (wymaga ogromnych ilości rudy), nie blokuj konstrukcji innych potrzebnych Ci budynków, lecz dokonaj wszystkich możliwych usprawnień dotyczących wydobycia surowców. Zasada ta dotyczy w szczególności rudy, gaz jest na ogół mniej potrzebnym surowcem i raczej Ci go nie zabraknie. Aby usprawnić wydobycie, na każdej planecie powinna znajdować się rafineria. Poza tym trzeba zatroszczyć się o jej upgrade'y, dzięki czemu zniwiarki będą w stanie wydajniej pracować. W rezultacie powinieneś otrzymać dość sprawny mechanizm pozyskiwania potrzebnego budulca, który zbierany jest automatycznie z planet oraz „ręcznie" przez żniwiarki.

Druga sprawa to rozbudowa floty wojennej. Niestety Twoje możliwości są pod tym względem ograniczone przez maksymalną możliwą ilość punktów dowodzenia. Oznacza to, że Twoje siły bojowe mogą posiadać tylko określone rozmiary, co bynajmniej nie ułatwia walki. Aby jednak osiągnąć maksymalną liczbę statków, najpierw trzeba zaopatrzyć się w stacje radarowe (każda powiększa liczbę Twoich punktów dowodzenia o dziesięć). Nawet jeśli nie posiadasz zbyt wielu planet w systemie macierzystym, powinieneś na orbicie umieścić przynajmniej dwie takie struktury. Należy w tym momencie zaznaczyć, iż punkty dowodzenia są użytkowane również przez żniwiarki, statki zaopatrzenia, konstruktory, a także instalacje obronne, takie jak działa orbitalne, czy stacje kosmiczne. Z tego powodu należy rozważnie dobrać proporcje między wszystkimi rodzajami pojazdów tak, aby posiadać dostatecznie dużo okrętów do walki, a jednocześnie dysponować wystarczającą liczbą jednostek zaopatrzenia. Na ogół odpowiednie zależności przedstawiają się następująco: cztery żniwiarki, trzy frachtowce (zaopatrzenie wojsk w amunicję), jeden lub dwa konstrukto-ry, najwyżej po dwie stacje bojowe w pobliżu tunelu nadprzestrzennego, pozostałe punkty powinny zostać przeznaczone na okręty wojenne.

Oprócz opisanych powyżej struktur trzeba zatroszczyć się jeszcze o takie, które będą potrzebne praktycznie w każdym systemie ze względu na konieczność zaopatrzenia własnych wojsk. Po wdarciu się do nieprzyjacielskiego systemu oraz opanowaniu obszaru w pobliżu przejścia międzywymiarowego należy jak najszybciej rozpocząć budowę wrót międzywymiarowych. Tylko dzięki nim będziesz w stanie utrzymać łańcuch zaopatrzenia, a przez to dokonywać napraw i uzupełniania amunicji w innych systemach. W każdym systemie, w którym toczysz walkę musisz dodatkowo postawić stację zaopatrzeniową oraz dok naprawczy. Pierwsza struktura umożliwia frachtowcom sprawniejsze uzupełnianie zapasów amunicji, dzięki czemu Twoje wojska nie zostaną zaskoczone przez przeciwnika bez pocisków. Drugi budynek natomiast umożliwia w miarę szybkie naprawy uszkodzonych jednostek. Dodatkowo jeśli nowo zajęty system ma być bazą wypadową do ataków na kolejne bazy nieprzyjaciela, należy koniecznie wybudować tu stocznie i to większą ich liczbę, aby można było szybko uzupełniać straty we własnych szeregach. Co więcej, duże statki, takie jak pancernik, lotniskowiec, czy niszczyciel, potrzebują dużą ilość załogi. Aby zapewnić jej dostateczny napływ należy wznieść trzy lub cztery akademie (to powinno wystarczyć do budowania okrętów z wymaganym zapasem).

Oczywiście każdy rodzaj budynku nie wymienionego w tym punkcie może się przydać, jednak istnienie niektórych jest tak naturalne, że nawet o tym nie wspomi-



Po każdym starciu, w którym poniesiesz straty, powinieneś dokonać niezbędnych napraw, a uszkodzone jednostki zastępować nowymi. Z tego powodu ważne jest posiadanie w pobliżu linii frontu zarówno kilku stoczni, jak i platformy naprawczej, dzięki którym będziesz w stanie szybko uzupełnić nadwyrężone siły.

nam. Rzecz jasna przed rozpoczęciem walki najbezpieczniej jest dokonać wszystkich możliwych unowocześnień w laboratoriach oraz hangarach, dzięki czemu wyprodukowane statki będą walczyć i poruszać się lepiej. Rozwój technologiczny wymaga jednak czasu i surowców, walkę można zatem rozpocząć nie posiadając wszystkich usprawnień.

Struktura floty

Kolejne misje, jakie stoją przed dowódcą kosmicznych sił zbrojnych wymagają wykorzystania potencjału wielu różnorodnych rodzajów wojsk. Okazuje się, iż każdy, nawet najsłabszy pojazd, może zostać wykorzystany podczas operacji z dużym pożytkiem. Budując dużą armadę składającą się z potężnych okrętów, takich jak niszczyciele, czy pancerniki, warto mimo wszystko posiadać niewielkie grupy korwet i krążowników rakietowych. Ich przydatność jest znacząca właśnie wtedy, gdy walka toczy się z udziałem dużych jednostek. Oczywiście najważniejszymi z Twoich statków są te najkosztowniejsze. Należy je zatem chronić, co jednak w warunkach bitewnych może okazać się szczególnie trudne. Aby zapobiegać niepotrzebnym stratom wśród głównych przedstawicieli floty, warto na pierwszą linię wysuwać właśnie lżejsze statki, które co prawda mają mniejsze szanse w starciu z poważnymi oponentami, jednak trudniej je wszystkie zniszczyć. Ich zadanie polegać ma na odciąganiu uwagi nieprzyjaciela od tych okrętów, które chcesz ochronić. Drugą przydatną funkcją korwet okazuje się ochrona niszczycieli przed zniszczeniem. Jednostki te atakują z dużych odległości przy pomocy myśliwców, pozornie zatem wydają się bezpieczne. Kiedy jednak przeciwnik zdoła do nich dotrzeć, stają się łatwym celem, szczególnie dla lotniskowców wroga. W tym miejscu na pomoc przychodzą lżejsze jednostki, umożliwiając wycofanie się wybranym przez Ciebie statkom na upatrzone pozycje.

Trzon każdej floty stanowią duże jednostki służące do walki bezpośredniej. Pancerniki, dreadnoughty, czy niszczyciele dysponują dużą siłą ognia, dzięki czemu idealnie nadają się do ataku na instalacje orbitalne oraz inne duże cele. Ich główną wadą jest niewielka szybkość, w wyniku czego nie mają zwykle możliwości uciec przed starciem. Nie należy ich zatem przemieszczać do ataku na zbyt wysunięte pozycje. Szturm właściwy powinien odbywać się przy użyciu myśliwców, jednostki walki bezpośredniej dobre są zaś jako tarcza chroniąca inne rodzaje wojsk przed zniszczeniem. Ich działa skutecznie zwalczają duże i powolne jednostki, stają się jednak dość łatwym celem dla myśliwców. Podobnie ma się sprawa z instalacjami obronnymi – zwykle kilka strzałów wystarcza, aby cały statek zamienił się w kulę ognia. Również w tym przypadku najskuteczniejszą formą ataku jest wysłanie przodem małych i lekkich pojazdów, które wezmą na siebie ogień przeciwnika.

Ogólne proporcje we flocie powinny przedstawiać się następująco:
- okręty walki bezpośredniej (niszczyciele, pancerniki): 50 procent
- okręty walki pośredniej (lotniskowce): 40 procent
- statki zaopatrzenia: 10 procent

Te ostatnie są niezwykle pomocne gdy Twoja flota często korzysta z broni specjalnej. Wówczas błyskawiczne uzupełnienie amunicji umożliwia kontynuowanie walki i ewentualnie osłanianie wycofujących się jednostek.

Ponieważ surowce pełnią bardzo istotną rolę, należy pozyskiwać je z każdego możliwego źródła. Z tego powodu powinieneś budować rafinerię na każdym zdobytym globie. Dodatkowo przynajmniej jedna z planet znajdująca się blisko linii frontu powinna być zaopatrzona w platformę naprawczą oraz stocznię.

Taktyka ataku

Naturalnie każda operacja wojskowa wymaga sprawnie przeprowadzonej ofensywy, która całkowicie wyeliminuje nieprzyjaciela z wybranego sektora. Niestety, jak się okazuje już po kilku zadaniach, szturm na wrogi system wiąże się ze sporymi stratami, a przez to wymaga dokładnego przygotowania nie tylko jednostek pierwszorzutowych, ale również zaplecza w przypadku ich niepowodzenia. Ofensywa powinna być poprzedzona zebraniem poważnych ilości surowców, które będą potrzebne do uzupełniania stanu liczebnego wojsk. Co ciekawe, dość często przyjdzie Ci najeżdżać układy będące prawdziwymi fortecami, których dobywanie odbywa się wieloetapowo, o tym jednak nieco później.

Na początek należy sobie wyjaśnić, kiedy można rozpoczynać fazę ofensywną. Jest to bardzo ważny moment rozgrywki i wiąże się z nim pewne ryzyko, bowiem przeciwnik systematycznie wysyła swoje grupy szturmowe na Twoje terytorium, decydując się zatem na atak osłabiasz własne zdolności obronne. Rzecz jasna możliwa (a przez to bardzo niekorzystna) jest sytuacja, kiedy armady oponentów miną się podczas przejścia przez tunel nadprzestrzenny. Twoja korzyść jest w tym przypadku niewielka – modliszki zawsze dysponują znacznymi siłami w odwodzie, przez które będziesz musiał się przebijać, aby dostać się do instalacji na planetach. Przeciwnik jednak zyskuje bardzo dużo – Twój system jest praktycznie bezbronny, może Ci zatem zadać poważne straty. Ważne jest wyczucie momentu, kiedy najbezpieczniej jest zaatakować. Moment taki na ogół wiąże się z regularnością najazdów przeciwnika. Po kilku atakach zauważysz, iż dobrym momentem do skutecznego kontrnatarcia jest chwila tuż po rozbiciu wrogich sił inwazyjnych. Dzięki temu obszar po drugiej stronie bramy międzywymiarowej będzie pusty Ty zaś nie wpadniesz w pułapkę. Oczywiście ataku (szczególnie pierwszego) należy dokonywać wyłącznie sprawnymi okrętami w możliwie dużej liczbie.

Przygotowanie do szturmu polega na zgromadzeniu wszystkich sił w pobliżu bramy oraz dostarczeniu na miejsce akcji wojsk zaopatrzenia. Przynajmniej dwa frachtowce powinny czekać po Twojej stronie tunelu na rozkaz uzupełnienia amunicji walczących wojsk. Dodatkowo tuż przed inwazją należy mieć pod ręką konstruktora, po wysłaniu własnych sił do obcego systemu powinieneś bowiem od razu rozpocząć budowę bramy, dzięki czemu przeciwnik (dopóki jej nie zniszczy) nie będzie mógł Ci przeszkadzać. Dodatkowo jeśli uda Ci się opanować sytuację, konstruktor wybuduje na orbicie zdobytej planety platformę zaopatrzeniową i inne potrzebne struktury, co umożliwi Ci obronę.

Pierwszą czynnością po przedostaniu się na terytorium przeciwnika powinno być rozpoznanie terenu. Chodzi tu o zlokalizowanie nieprzyjacielskich planet oraz dział orbitalnych, które oprócz obcych eskadr będą Twoim głównym problemem. Zwiadu można dokonać przy pomocy infiltratora (i to jest jego jedyna funkcja) lub dzięki możliwościom specjalnym dużych jednostek (lotniskowce mogą wysłać sondy w dowolny obszar przestrzeni). W żadnym wypadku nie powinieneś przesuwać głównych sił nie wiedząc, dokąd je prowadzisz. Mógłbyś wówczas nadziać się na instalacje obronne, które w bezpośredniej odległości dokonają spustoszeń w Twoich szeregach. Zasady walki są dość proste, jednak należy się ich trzymać dość sztywno, szczególnie gdy system wroga jest dobrze broniony. Gdy dostaniesz się na teren przeciwnika, wyśle on większość swoich sił w kierunku Twoich pozycji, aby zlikwidować intruzów. Im szybciej odeprzesz ten atak, tym szybciej będziesz mógł podejść do baz modliszek. Nie należy w takiej sytuacji oszczędzać amunicji ani wyłączać broni specjalnych. Trzeba jak najszybciej oczyścić pole przed sobą, co pozwoli Ci na rozwinięcie formacji i uderzenie w głąb systemu. Staraj się toczyć walkę wyłącznie ze statkami przeciwnika, nie wchodząc jednocześnie w zasięg jego dział. Broń ta została zaprojektowana do likwidacji dużych okrętów (czego przykładem jest działo Voraak). Takie instalacje trzeba niszczyć dopiero po eliminacji obrońców lub też przy użyciu wojsk dalekiego zasięgu. Do takich zalicza się lotniskowce, potrafią one bowiem zniszczyć praktycznie każdy rodzaj struktury obronnej z bezpiecznej odległości. W żadnym wypadku nie podchodź blisko tego rodzaju budowli. Kiedy uda Ci się oczyścić teren wokół planety, możesz rozpocząć likwidację bazy przeciwnika, jednocześnie wypatrując sił, które idą na pomoc oblężonej placówce. W szczególności należy wystrzegać się dużych okrętów przeciwnika uderzających z dużej odległości, takich jak Zwiadowcy (to dość dziwne tłumaczenie lotniskowca eskorty) oraz Ulowce. Ich obecność zdradzą małe myśliwce zostawiające za sobą zielone smugi. Duża koncentracja takich okrętów może okazać się bardzo przykrą niespodzianką. Nie wahaj się używać specjalnych rodzajów broni podczas starcia, choć zużywają one ogromne ilości amunicji. Cały czas powinieneś również obserwować stan pancerzy swoich statków, aby móc je wycofać, kiedy stwierdzisz, iż tym razem nie możesz jeszcze zwyciężyć. Podczas ofensywy należy wydawać wszystkim jednostkom konkretnego rodzaju (np. niszczycielom) rozkaz atakowania jednego celu. Dzięki temu szybko i sprawnie pozbędziesz się najbardziej niebezpiecznych oponentów.

Specyficznym przypadkiem jest szturmowanie wrogiej fortecy. Jest to układ broniony tak dobrze, że nie ma możliwości zdobycia go za pierwszym podejściem. System taki rozpoznasz bez trudu, gdy stawisz czoła niezwykle licznej flocie broniącej przestrzeni po drugiej stronie. Taktyka walki jest wówczas nieco inna. Przede wszystkim należy przygotować dwie w pełni sprawne grupy bojowe. Pierwsza będzie walczyć do momentu gdy straty w opancerzeniu staną się zbyt duże. Wówczas należy ją wycofać, druga zaś wejdzie do akcji i będzie kontynuować bój. Prawdopodobnie takich zmian będzie trzeba wykonać kilka, bez przerwy dokonując napraw i budując kolejne

GARŚĆ PORAD

◆ W każdej misji jako dowodzący zespołem okrętów występuje konkretny bohater. Jego okręt różni się zazwyczaj kształtem od pozostałych, dzięki czemu łatwo go zlokalizować i wyodrębnić z grupy. Dowódcy posiadają lepszy sprzęt jednak musisz się szczególnie o nich troszczyć. W przypadku śmierci któregokolwiek przegrywasz misję. Aby uniknąć tak przykrego zakończenia, przypisz takim postaciom odrębne cyfry, dzięki czemu będziesz mógł nakazać im natychmiastowy odwrót, gdy tylko stwierdzisz, że ich życiu zagraża niebezpieczeństwo.

◆ Surowce są w grze bardzo istotnym czynnikiem wpływającym na szybkość rozbudowy baz i floty. Ponieważ ich ilość jest skończona, musisz szczególnie troszczyć się o efektywne ich wykorzystanie, zwłaszcza gdy rozgrywasz długi scenariusz. Oprócz dwóch podstawowych źródeł surowców istnieje jeszcze trzecie. Są nim szczątki zniszczonych w bitwie pojazdów obu stron. Dobrze jest zatem mieć w odwodzie jedną żniwiarkę, która tuż po starciu zajmie się zbieraniem tego złomu.

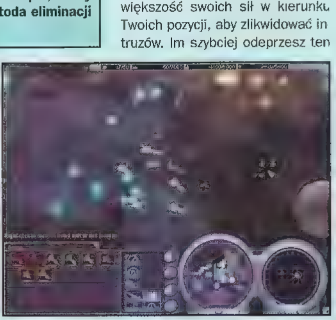
◆ Jednym z symptomów osłabienia oponenta znajdującego się po drugiej stronie tunelu międzywymiarowego jest rozpoczęcie wysyłania na drugą stronę żniwiarek. Działanie to oczywiście nie może przynieść mu żadnych korzyści – bez litości zniszczysz wszystkie takie pojazdy. Dzięki temu będziesz jednak wiedział, iż jego własne surowce są na wyczerpaniu, zaczyna ich więc szukać poza swoim terenem. Widoczny to znak, iż można rozpoczynać nieco śmielsze działania ofensywne.

◆ Napadające na Ciebie poprzez tunele nadprzestrzenne hordy obcych to oczywiście stałe utrapienie, które nie kończy się zbyt szybko. Jeśli jednak chcesz się go pozbyć choćby na chwilę i masz trochę wolnej rudy, możesz rozpocząć budowę wrót po swojej stronie. Jak wiadomo, blokują one nieprzyjacielowi dostęp do Twojej przestrzeni, więc dopóki ta struktura istnieje, nie będzie mógł Cię napadać. Aby utrzymać spokój, powinieneś również dokonywać regularnych wypadów na drugą stronę i likwidować wrogów próbujących zniszczyć budowlę.

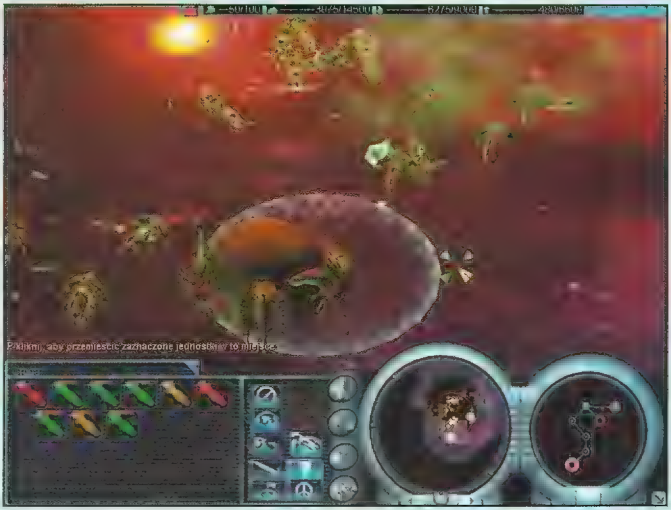
◆ Efektywna walka przy użyciu dużej floty wymaga odpowiedniego pogrupowania wojsk (przydzielenia poszczególnym zespołom cyfr). Statki jednego rodzaju powinny być rozpoznawane jako odrębny związek taktyczny, co pozwoli Ci na sprawne nimi zarządzanie i wykorzystanie ich zdolności specjalnych. Dla przykładu, niszczyciele będą w stanie jako grupa wykorzystać uderzenie burzy tylko wtedy, gdy wraz z nimi nie zostanie wybrana inna jednostka (np. krążownik rakietowy).

◆ Długa kampania ofensywna jest natomiast sprawdzianem Twoich zdolności organizacyjnych. Kiedy Twoje siły walczą na terenie wroga, oczekiwać należy, iż nowe okręty będą zastępować zniszczone egzemplarze z maksymalną szybkością. Aby osiągnąć taki efekt, należy każdej stoczni zlecić budowę „na wyrost", tzn. sprawić, aby kolejne statki czekały w kolejce na skonstruowanie pomimo osiągnięcia limitu punktów dowodzenia. Kiedy któryś z Twoich okrętów ulegnie destrukcji, natychmiast pojawi się jego zastępca, z tym, że trzeba go będzie jeszcze przetransportować na miejsce starcia.

◆ Jeżeli do systemu przeciwnika prowadzi więcej niż jeden tunel, Ty zaś przejąłeś kontrolę nad przynajmniej dwiema drogami, możesz pokusić się o zaskakujący atak z dwóch stron. Wystarczy pierwszym tunelem wprowadzić jedną grupę, która zwiąże większość sił przeciwnika, drugim zaś nieco później wleci drugi zespół, który zada decydujący cios. Jest to bardzo skuteczna metoda eliminacji przeciwnika.



jednostki. Twoim celem jest likwidacja większości sił broniących planet, potem zaś zniszczenie przynajmniej jednej bazy. Gdy uda Ci się tego dokonać, możesz być praktycznie pewny zwycięstwa, oponenci nie będą już w stanie się skutecznie bronić.


Kliknij, aby przemiescic zaznaczone jednostki w to miejsce

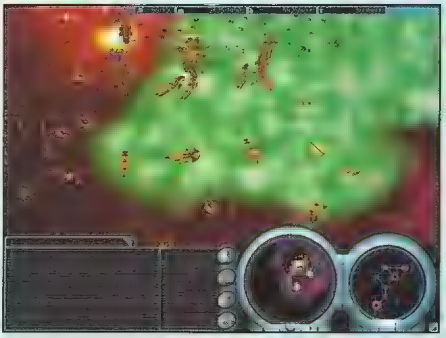
W przypadku gdy nieprzyjaciel odsłoni Ci drogę do swojej planety możesz podjąć próbę natychmiastowego zniszczenia placówki tam się znajdującej. W tym celu należy zgromadzić siły pierwszoliniowe i ostrzelać wszystkie struktury (broń specjalna mile widziana). Jeśli pozostałe okręty zapewnią im odpowiednie wsparcie, sukces będzie całkowity.

Taktyka obronna

W większości misji dowódca kosmicznych sił zbrojnych staje przed koniecznością zebrania odpowiednich sił w celu rozpoczęcia ofensywy. Jest to również najważniejsza faza operacji, podczas której możesz być narażony na zaskakujące ataki na Twoje placówki zaopatrzeniowe i produkcyjne. Co można zrobić, aby zminimalizować niebezpieczeństwo strat?

Pierwszą i najistotniejszą czynnością jest zawsze zabezpieczenie tuneli nadprzestrzennych. Każda ofensywa modliszek może bowiem nadejść tylko z takich lokacji. Blokując im zatem drogę unikniesz wielu kłopotów. Podczas pierwszych zadań nie ma niestety wielkich możliwości, jedynym stacjonarnym środkiem obronnym są działa laserowe, które można budować tylko w pobliżu własnych planet. Z góry ogranicza to ich uniwersalność, mogą bowiem służyć tylko jako broń używana gdy wróg podejdzie już do Twoich baz, korzystniejszym zaś byłoby uniemożliwienie mu opuszczenia sąsiedztwa bramy wielowymiarowej. W tym celu można wykorzystać stacje kosmiczne, które oferują eskadry myśliwców przechwytujących agresorów. Również ta struktura ma pewną wadę. Jest zbyt słaba, aby powstrzymać większą armadę przeciwnika, zatem jedynym tak naprawdę skutecznym środkiem defensywnym jest w opisywanej sytuacji utrzymywanie znacznych sił zbrojnych w pobliżu tunelu. Jest to o tyle interesująca propozycja, że chcąc zaatakować nieprzyjaciela i tak musisz przesunąć większość swoich jednostek w stronę bramy. Nieco gorzej wygląda sprawa, gdy przeciwnik posiada kilka wejść do Twojego systemu. Wówczas można rozważyć kilka możliwości. Jedną z nich jest rozdzielenie swojej floty na tyle grup, ile jest kierunków ataku. Nie jest to zbyt efektywna metoda, gdy nieprzyjaciel wysyła różne siły poszczególnymi wejściami. Zwykle okazuje się, iż na jednym odcinku Twoje siły są zbyt słabe i ponoszą poważne straty. Okazuje się, iż najlepszym wyjściem jest trzymanie wszystkich jednostek w jednej grupie i atakowanie pojedynczej armady napastników jednocześnie. Co prawda w momencie gdy agresorzy odwiedzają Twój układ w sposób zsynchronizowany trudno jest bronić się przed wszystkimi, jednak wystarczy wspomóc się stacją kosmiczną i działami orbitalnymi by zatrzymać nieprzyjaciół na wszystkich frontach.

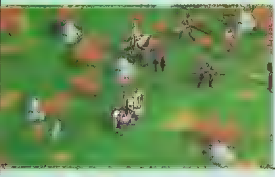
Należy również zauważyć, iż w misjach, których akcja toczy się w kilku układach planetarnych, wróg może podjąć próbę przebicia się przez linię frontu by uderzyć na Twoje zaplecze. Oczywistym jest, iż Twoje macierzyste systemy nie będą przygotowane do obrony, bo wszystkie siły bojowe gromadzone są w pobliżu przeciwnika. Nie wolno Ci zatem dopuścić do przeniknięcia przeciwnika przez Twoją linię obronną. Kłopot tutaj polega na tym, iż taki związek taktyczny modliszek nie będzie się zatrzymywał i odpowiadał na Twój ogień, lecz przeleci jak najszybciej w pobliżu Twoich wojsk. Musisz wykazać się czujnością i zlikwidować wszystkie okręty, w przeciwnym wypadku czekają Cię kłopoty. Na szczęście jeśli dysponujesz kilkoma lotniskowcami, nie powinieneś mieć problemów z eliminacją wszystkich nieprzyjaciół.



Typowa formacja bitewna zakłada takie rozmieszczenie wojsk, które zapewni im wzajemną ochronę. Według tej zasady niszczyciele, które są bardziej odporne na ciosy, powinny znajdować się przed wrażliwymi lotniskowcami. Z kolei najmniej znaczące korwety można wysunąć przed niszczyciele, dzięki czemu przez jakiś czas oszczędzi się ich pancerze.

Kiedy dochodzi do starcia z napastnikami należy jak najszybciej się ich pozbyć, nie używając jednak broni specjalnej (takiej jak np. uderzenie burzy). Podczas obrony siły Twoje i agresora z pewnością się przemieszają, zaś użycie oręża masowego rażenia może spowodować straty również wśród Twoich jednostek. Po wygranym starciu (a nie powinno być z tym problemu, zwłaszcza jeśli rozgrywa się ono w pobliżu własnej bazy zaopatrzeniowej) powinieneś jak najszybciej uszkodzone statki skierować do doku naprawczego, ich miejsce muszą zaś zająć nowe okręty. Dobrze jest nawet podmieniać w grupach jednostki wymagające remontu ich sprawnymi odpowiednikami.

Podsumowując, w momencie pojawienia się wrogów w Twojej przestrzeni, należy podjąć jak najszybciej kroki w celu zlikwidowania wszystkich intruzów. Odstępstwem od tej zasady jest napotkanie małych pojazdów zwiadowczych zwanych szperaczami. Przeciwnik wysyła je w celu rozpoznania terenu i pomimo iż potrafią one niepostrzeżenie przeniknąć przez Twoje linie nawet kilka systemów w głąb, nie stanowią żadnego zagrożenia nie są bowiem uzbrojone. Jeśli zatem zauważysz takiego przeciwnika na własnych tyłach, nie wpadaj w panikę. Szperaczy można zniszczyć dowolnym rodzajem broni, kiedy tylko będziesz miał chwilkę czasu. ❑



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Maciej Jasiński

Czwarta odsłona *Heroes of Might and Magic* zupełnie rewolucjonizuje cały system gry. Wiele potrzebnych informacji znajdziesz w dość grubej instrukcji, jednak nie ma tam odpowiedzi w kluczowych kwestiach. Poniższy poradnik w prosty sposób pozwoli Tobie na wejście do świata Heroes of Might and Magic 4, natomiast prezentowane struktury miast i tabele z jednostkami, pomogą w podejmowaniu decyzji, w co opłaca się inwestować.

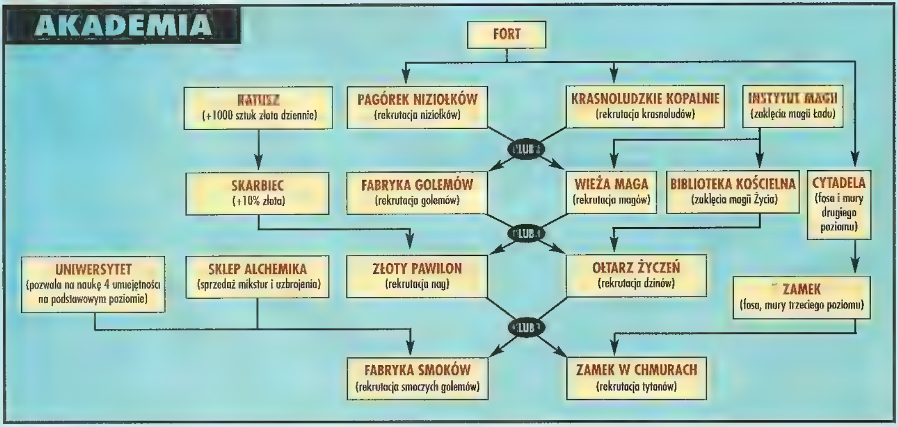
Czas to pieniądz

Przede wszystkim musisz zapomnieć o zasadzie, która obowiązywała w poprzednich częściach ***Herosów*** – tylko bohater może przewozić jednostki i tylko on ma prawo przejmowania zasobów i budynków. Teraz jest zupełnie inaczej. Wszelkie jednostki mogą się poruszać samodzielnie, same też mogą zbierać przedmioty (zarówno zasoby w postaci złota czy drewna, jak i skrzynie ze skarbami oraz artefakty). Pierwsze co musisz zatem zrobić, to sprawdzić, które z posiadanych stworów mają największą prędkość i wysłać kilka jedno-jednostkowych patroli we wszelkich możliwych kierunkach. Będą one z jednej strony odsłaniały mapę, a z drugiej wykonywały całą ciężką pracę, którą wcześniej mógł czynić tylko bohater. Takie patrole dość skutecznie oczyszczają mapę z wszelkich przydatnych rzeczy, a Twoi bohaterowie mogą w tym czasie zająć się walkami i przejmowaniem różnych budynków. Co więcej wiele stworów, nawet tych z pierwszego poziomu, porusza się znacznie szybciej niż bohaterowie. Powinieneś także pamiętać o tym, że w każdej karczmie możesz rekrutować tylko jednego herosa tygodniowo.

Kolejna ważna rzecz, do której trzeba się przyzwyczaić, to fakt, że produkcja jednostek następuje każdego dnia. Dlatego też codziennie dołącza do Ciebie po kilka stworów z poziomu pierwszego i drugiego, oraz jeden z trzeciego. Jest to istotne szczególnie na początku, bowiem daje Tobie szansę na opanowanie znacznego terenu już w trakcie pierwszego tygodnia. Wystarczy tylko właściwie rozpocząć budowę obiektów i dołączać nowotworzone jednostki w miejsce tych, które zginęły podczas starć.

Później dosłownie niezbędnym obiektem w każdym Twoim mieś-

Jednostki związane z Ładem	Krasnolud	Niziołek	Złoty golem	Mag	Dżin	Naga	Smoczy golem	Tytan
Poziom jednostki	1	1	2	2	3	3	4	4
Koszt zakupu	28 złota	22 złota	240 złota	160 złota	550 złota	850 złota	4000 złota + 4 rudy	4000 złota + 2 klejnoty
Zadawane obrażenia	2-3	1-2	8-12	3-4	9-12	14-22	36-55	34-50
Punkty życia	12	8	50	16	60	90	220	210
Siła ataku	11	10	16	6	10	22	34	32
Siła obrony	11	10	16	12	17	22	34	32
Ilość strzałów	0	10	0	0	0	0	0	16
Przyrost tyg.	18	23	6	8	6	4	2	2
Specjalne umiejętności	częściowa odporność na magię	atak z dystansu, zabójca olbrzymów *	jednostka mechaniczna *, częściowa odporność na magię	rzucanie czarów	latanie, rzucanie czarów	uniemożliwienie kontrataku	pierwszy cios, neguje pierwsze uderzenie, jednostka mechaniczna *	normalna walka *, atak z dystansu, ochrona przed Chaosem *

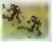
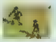
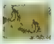
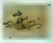

AKADEMIA
FORT
RATUSZ
(+1000 sztuk złota dziennie)
PAGÓREK NIZIOŁKÓW
(rekrutacja niziołków)
KRASNOLUDZKIE KOPALNIE
(rekrutacja krasnoludów)
INSTYTUT MAGII
(zaklęcia magii Ładu)
LUB
SKARBIEC
(+10% złota)
FABRYKA GOLEMÓW
(rekrutacja golemów)
WIEŻA MAGA
(rekrutacja magów)
BIBLIOTEKA KOŚCIELNA
(zaklęcia magii Życia)
CYTADELA
(fosa i mury drugiego poziomu)
LUB
UNIWERSYTET
(pozwala na naukę 4 umiejętności na podstawowym poziomie)
SKLEP ALCHEMIKA
(sprzedaż mikstur i uzbrojenia)
ZŁOTY PAWILON
(rekrutacja nag)
OŁTARZ ŻYCZEŃ
(rekrutacja dżinów)
ZAMEK
(fosa, mury trzeciego poziomu)
LUB
FABRYKA SMOKÓW
(rekrutacja smoczych golemów)
ZAMEK W CHMURACH
(rekrutacja tytanów)

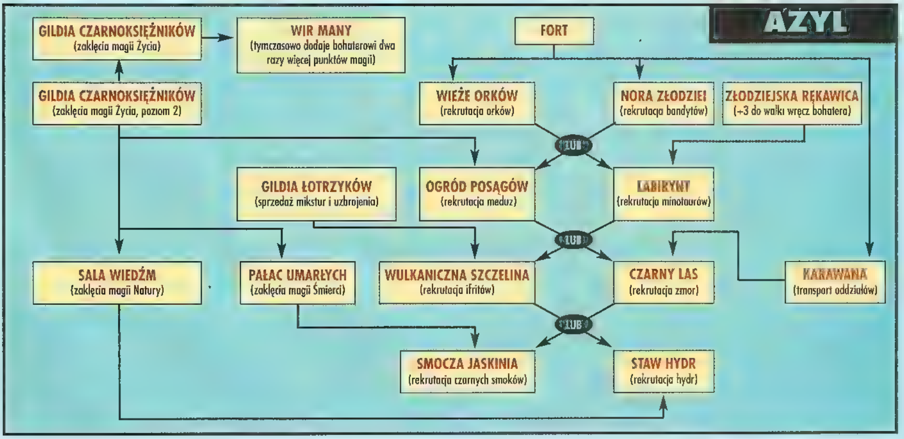
cie jest karawana. Ta dość niepozorna budowla najbardziej zrewolucjonizowała *Herosów*. Przy pomocy karawany możesz przesyłać jednostki pomiędzy miastami, zawsze tam, gdzie są aktualnie potrzebne. Co ważniejsze jednak, z pomocą tego obiektu rekrutujesz jednostki z tych budynków rozsianych na mapie, które wcześniej zająłeś. Samodzielne odwiedzanie ich wszystkich, nie dość że byłoby bardzo czasochłonne, to jeszcze zajmowałoby wiele wirtualnych dni. Karawana porusza się niezwykle szybko (sprawniej niż bohaterowie), pokonując w ciągu dnia odcinek odpowiadający trzydziestu punktom ruchu. Nie zważa przy tym zupełnie na rodzaj terenu i porusza się tak samo po pustyni, jak i po łąkach.

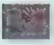
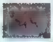
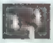
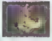
Kogo by tu kupić ?

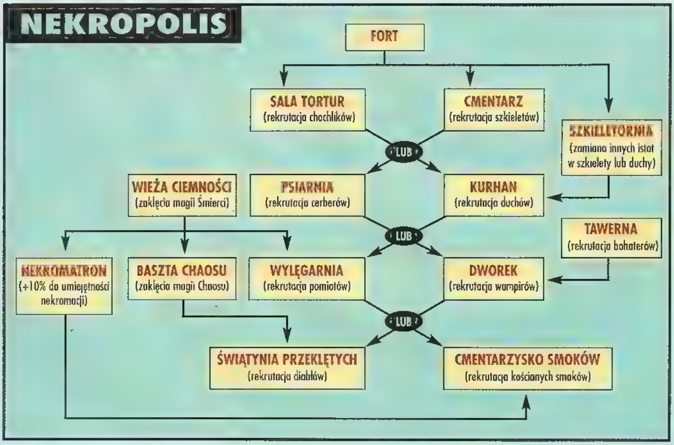
To kluczowe pytanie, które będziesz stawiał sobie za każdym razem, gdy zajmiesz się rozbudową miasta. Otóż spośród sześciu obiektów produkujących jednostki z drugiego, trzeciego i czwartego poziomu, możesz wybudować jedynie trzy – po jednym na każdy typ stworów. Zanim zatem zabierzesz się za rozbudowę miasta, zorientuj się jaka będzie jednostka, którą będziesz mógł później rekrutować. Informacji tych, przed postawieniem obiektu, nie znajdziesz w grze. Możesz jednak zajrzeć do zamieszczonych w tym poradniku tabelek. Na ich podstawie określisz, jaki typ stwora pasuje do Twojej armii, jakie jednostki mają cechy, które mogą się przydać przeciwko określonym przeciwnikom.

Równie istotna jest cena, zdarzają się bowiem przypadki, że po-

Jednostki związane z Chaosem	Poziom jednostki	Koszt zakupu	Zadawane obrażenia	Punkty życia	Siła ataku	Siła obrony	Ilość strzałów	Przyrost tygodniowy	Specjalne umiejętności
Bandyta 	1	20 złota	1-3	10	8	8	0	28	ukrywanie się – jednostka jest niewidoczna na mapie
Ork 	1	34 złota	1-3	12	11	9	6	17	atak z dystansu, normalna walka *, krótki zasięg
Pirat 	1	22 złota	1-2	10	11	8	0	24	premia na morzu – zwiększa prędkość, obronę i atak w walce na statkach
Troglodyta 	1	28 złota	2-3	14	11	8	0	19	niewrażliwość na ataki wzrokowe
Obserwator 	2	220 złota	3-7	26	16	15	15	6	latanie, atak z dystansu, losowe czary ofensywne
Meduza 	2	220 złota	3-6	24	18	17	100	6	atak z dystansu, normalna walka *, nieograniczona amunicja, kamienne spojrzenie
Minotaur 	2	230 złota	5-10	38	16	15	0	6	blok – szansa na zablokowanie każdego typu ataku
Troll 	2	b.d.	6-12	45	16	15	0	6	regeneracja – na końcu tury leczy wszystkie swoje rany
Ifrit 	3	850 złota	10-20	80	25	22	0	4	latanie, tarcza ogniowa – zadaje dodatkowe rany, atak ogniem, odporność na ogień
Zmora 	3	800 złota	12-26	110	22	20	0	4	groza – unieruchamia przeciwnika na jedną turę
Hydra 	4	4000 złota + 2 rtęci	28-60	250	30	25	0	2	uniemożliwienie kontrataku, wielokrotny atak (obejmuje wszystkie pobliskie pola)
Czarny smok 	4	8000 złota + 4 siarki	55-110	400	40	40	0	1	latanie, niewrażliwość na magię, zionięcie *


AZYL
GILDIA CZARNOKSIĘŻNIKÓW (zaklęcia magii Życia)
WIR MANY (tymczasowo dodaje bohaterowi dwa razy więcej punktów magii)
FORT
GILDIA CZARNOKSIĘŻNIKÓW (zaklęcia magii Życia, poziom 2)
WIEŻE ORKÓW (rekrutacja orków)
NORA ZŁODZIEI (rekrutacja bandytów)
ZŁODZIEJSKA RĘKAWICA (+3 do walki wręcz bohatera)
LUB
GILDIA ŁOTRZYKÓW (sprzedaż mikstur i uzbrojenia)
OGRÓD POSĄGÓW (rekrutacja meduz)
LABIRYNT (rekrutacja minotaurów)
LUB
SALA WIEDŹM (zaklęcia magii Natury)
PAŁAC UMARŁYCH (zaklęcia magii Śmierci)
WULKANICZNA SZCZELINA (rekrutacja ifritów)
CZARNY LAS (rekrutacja zmor)
KARAWANA (transport oddziałów)
LUB
SMOCZA JASKINIA (rekrutacja czarnych smoków)
STAW HYDR (rekrutacja hydr)

Jednostki związane ze Śmiercią	Poziom jednostki	Koszt zakupu	Zadawane obrażenia	Punkty życia	Siła ataku	Siła obrony	Ilość strzałów	Przyrost tygodniowy	Specjalne umiejętności
Chochlik	1	18 złota	1-2	7	10	10	0	25	latanie, wysysanie many z wrogich jednostek i dodawanie jej własnym
Szkielet	1	22 złota	1-2	8	12	12	0	25	nieumarły *, szkielet *
Zombie 	1	35 złota	2-4	24	8	10	0	15	nieumarły *, wytrzymałość – zwiększa ilość punktów życia jednostki
Cerber 	2	190 złota	4-6	24	16	16	0	7	uniemożliwia kontratak, atak trzema głowami
Gargulec	2	b.d.	4-6	22	14	16	0	8	latanie, żywiołak *, kamienna skóra
Duch 	2	140 złota	2-4	15	15	15	0	9	latanie, nieumarły *, postarzanie *, niematerialność *
Mumia	2	170 złota	5-8	30	15	16	0	8	nieumarły *, podczas ataku rzuca czar „Klątwa" (cel zadaje minimalne obrażenia)
Lodowy demon	3	b.d.	12-16	70	30	30	0	4	zamrażanie (na dwie tury), atak zimnem, odporność na zimno
Wampir	3	1100 złota	12-18	75	30	30	0	3	nieumarły *, latanie, uniemożliwienie kontrataku, wysysanie życia
Jadowity pomiot 	3	1100 złota	16-24	100	25	25	15	3	atak z dystansu, trucizna
Kościany smok	4	4000 złota + 2 kryształy	45-65	275	30	30	0	2	latanie, nieumarły *, szkielet *, wzbudzanie strachu
Diabeł	4	4000 złota + 2 siarki	34-50	210	32	32	0	2	teleportacja, przywoływanie lodowych demonów, ochrona przed Życiem *


NEKROPOLIS
FORT
SALA TORTUR (rekrutacja chochlików)
CMENTARZ (rekrutacja szkieletów)
SZKIELETORNIA (zamiana innych istot w szkielety lub duchy)
LUB
WIEŻA CIEMNOŚCI (zaklęcia magii Śmierci)
PSIARNIA (rekrutacja cerberów)
KURHAN (rekrutacja duchów)
LUB
TAWERNA (rekrutacja bohaterów)
NEKROMATRON (+10% do umiejętności nekromacji)
BASZTA CHAOSU (zaklęcia magii Chaosu)
WYLĘGARNIA (rekrutacja pomiotów)
DWOREK (rekrutacja wampirów)
LUB
ŚWIĄTYNIA PRZEKLĘTYCH (rekrutacja diabłów)
CMENTARZYSKO SMOKÓW (rekrutacja kościanych smoków)

między stworami z tego samego poziomu, jest różnica nawet czterech tysięcy sztuk złota. Czasami także bardziej się opłaca wydać całą gotówkę na jednostki słabsze, niż na silniejsze, licząc na to, że ich masa będzie bardziej skuteczna niż kilka silniejszych stworów. W **Heroes of Might and Magic 4** musisz także zwracać baczną uwagę na umiejętności specjalne, które ma każdy rodzaj jednostek. Szczególnie istotne jest rzucanie czarów, którym dysponują dziny i magowie. W większej liczbie są oni dosłownie zabójczy dla każdego przeciwnika (jedynie za wyjątkiem czarnych smoków, odpornych na działanie magii).

Pełen wykaz umiejętności poszczególnych jednostek znajdziesz także w tabelkach umieszczonych na kolejnych stronach pisma. Radziłbym jednak zwrócić szczególną uwagę na zdolności, które posiadają wspomniane już dziny (rzucanie zaklęć, wśród których jest między innymi tworzenie widmowych wizerunków stworów biorących udział w walce, także tych przeciwnika), gryfy z ich nieograniczonym kontratakiem czy anioły dysponujące wskrzeszaniem. Jednak moimi ulubieńcami w całym bestiarium **Heroes of Might and Magic 4** są cyklopi. Cechuje ich duża ilość punktów życia (90), oraz duża skuteczność w ataku – w pojedynkę cyklop może zadać od 12-18 obrażeń. Ich przydatność na polu walki docenisz jednak w pełni, gdy zobaczysz, jaki obszar obejmuje atak. Możesz tak wycelować, że rzucony przez cyklopów kamień zada równocześnie obrażenia pięciu, czy nawet większej ilości, grup wrogich jednostek. Konkurentem cyklopów na trzecim poziomie w „Twierdzy" są ogrzy magowie – jednostka dość silna, tania, ale powolna i wyposażona jedynie w zaklęcie „żądza krwi" (+25% do obrażeń w walce wręcz). Sam widzisz zatem na tym przykładzie, jak ważne jest wcześniejsze zorientowanie się w zdolnościach stworów i inwestowanie tylko w te, które pomogą Tobie w odniesieniu zwycięstwa.

Mag czy wojownik ?

Kształtowanie umiejętności bohatera, to jedna z najciekawszych rzeczy, jakie pojawiły się w **Heroes of Might and Magic 4**. Herosi, awansując na kolejne poziomy, dostają trzy zdolności, spośród których za każdym razem możesz wybrać tylko jedną. Musisz jednak wybierać szczególnie rozważnie, bowiem bohater ma tylko pięć głównych kategorii (na dziewięć w ogóle istniejących), w których może zdobywać umiejętności. Co więcej, jeżeli chce w jakiejś dziedzinie osiągnąć poziom zaawansowany (ekspercki, mistrzowski czy arcymistrzowski) musi także opanować zdolności pokrewne.

Co do magii, to w grze zastosowano specjalizację w poszczególnych jej szkołach. Mamy zatem magię Chaosu, Śmierci, Ładu, Życia i Natury. Odpowiednie zaklęcia z pierwszego poziomu, możesz opanować jedynie znając daną szkołę na podstawowym poziomie. Przykładowo, aby posługiwać się pierwszopoziomowymi zaklęciami magii Ładu, musisz znać umiejętność „magia Ładu" na poziomie podstawowym. Poziom zaawansowany – to czary Ładu z poziomu drugiego, ekspercki – to te z trzeciego, mistrzowski obejmuje te z czwartego, a arcymistrzowski te najlepsze – piątopoziomowe.

Poniżej znajdziesz krótki opis umiejętności, który pomoże Tobie zorientować się w przydatności zdolności.

TAKTYKA

Wybierając „taktykę" (od +1 do szczęścia i +2 do ruchu na poziomie podstawowym, do odpowiednio +5 i +6 na arcymistrzowskim) i rozwijając tą umiejętność, otrzymujesz także dostęp do „ataku" (maksymalnie +50%), „obrony" (maksymalnie +50%) i „dowodzenia" (premie do morale i szczęścia). „Taktyka" jest jednak o tyle ważną kategorią, że wszelkie wchodzące w jej skład umiejętności, obejmują wszystkie jednostki będące w oddziale razem z bohaterem. Nie muszę chyba nikomu specjalnie wyjaśniać znaczenia zwiększenia obrony i ataku nawet o 50%. Moim zdaniem „taktyka" to zdolność podstawowa dla każdego herosa. Opanowując ją na poziomie arcymistrzowskim wraz z „atakiem", „obroną" i „dowodzeniem" można zacząć naukę magii, lub inwestować w samego bohatera, opanowując „walkę".

WALKA

„Walka" i „walka wręcz" podnoszą skuteczność ataków tylko samego bohatera. „Łucznictwo" dodatkowo pozwala mu na razenie wrogów z dystansu, a na poziomie arcymistrzowskim taki atak ignoruje ujemne parametry, gdy jednostki przeciwnika są schowane za murami czy przeszkodami. Ostatnia w tej kategorii jest „odporność na magię", która na poziomie arcymistrzowskim wynosi 100%.

SZLACHECTWO

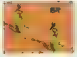
„Szlachectwo" to obok „taktyki" najbardziej przydatna kategoria. Dzieje się tak ze względu na dwie umiejętności: wspomniane już „szlachectwo" oraz „dyplomację". Pierwsza z wymienionych zdolności umożliwia na podstawowym poziomie zwiększenie przyrostu jednostek w odwiedzanych miastach o 10%; poziom arcymistrzowski to +50%, czyli już naprawdę dużo. „Dyplomacja" to natomiast świetny sposób na powiększanie własnej armii (maksymalnie za pieniądze może się nawet przyłączyć 70% wrogich jednostek). Znacznie mniej przydatne są dwie pozostałe zdolności w kategorii „szlachectwo". „Zarządzanie" będzie dodawało codziennie do Twojej kasy państwowej od 150 sztuk złota, do nawet 2000 jeżeli bohater będzie na 30 poziomie. Z kolei „górnictwo" dostarczy Tobie od kilku do kilkunastu różnych minerałów oraz drewna.

MAGIA ŁADU

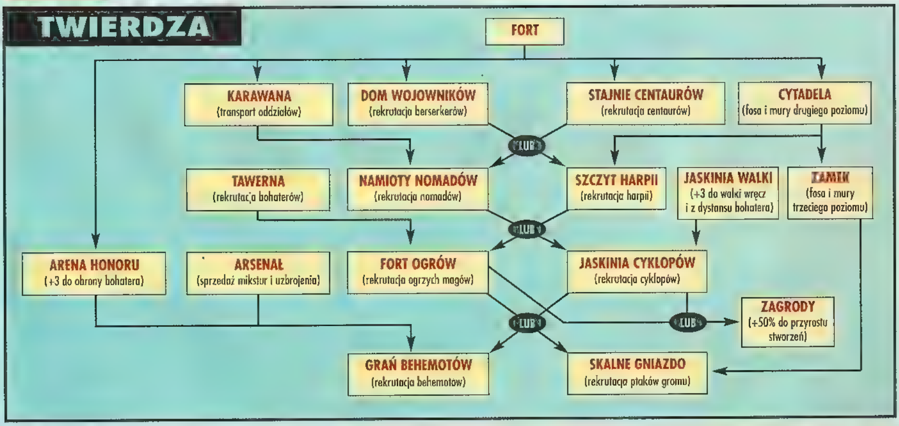
Jeżeli chciałbyś przejmować część oddziałów z innych armii, nie musisz wcale inwestować w „dyplomację". Rozsądnym wyborem okaże się „magia ładu", której jedna z podkategorii nosi nazwę „urok". Wielką zaletą „uroku" jest to, że nie musisz płacić jednostkom, które chcą się do Ciebie przyłączyć. Obejmuje jednak maksymalnie do 35% oddziałów, jest zatem od „dyplomacji" mniej skuteczne. „Magia Ładu" pozwala na opanowanie zaklęć Ładu, a umiejętności „zaklęcia" i „talent magiczny" podnoszą ilość punktów magii bohatera i zwiększają skuteczność czarów.

MAGIA ŚMIERCI

Wchodzące w nią „magia Śmierci", „okultyzm" i „demonolo-

Jednostki związane z Mocą	Berserker	Centaur	Harpia	Syrena 	Nomad	Cyklop	Ogrzy Mag	Behemot	Potwór morski	Ptak gromu
Poziom jednostki	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4
Koszt zakupu	20 złota	40 złota	110 złota	b.d.	150 złota	750 złota	350 złota	5500 złota + 4 kryształy	b.d.	1800 złota + 2 siarki
Zadawane obrażenia	2-3	3-5	4-5	5-8	6-9	12-18	12-18	55-80	45-65	28-40
Punkty życia	18	20	24	38	45	95	85	240	275	170
Siła ataku	12	10	16	15	16	30	17	35	35	30
Siła obrony	8	10	15	13	12	24	16	34	34	30
Ilość strzałów	0	4	0	0	0	8	0	0	0	0
Przyrost tyg.	19	9	8	8	6	3	6	2	2	3
Specjalne umiejętności	dwa ataki, szał bojowy – nie masz wpływu na jego zachowanie na polu walki	atak z dystansu, normalna walka *, krótki zasięg	latanie, uniemożliwienie kontrataku, uderzenie i odwrót	hipnoza	pierwszy cios	atak z dystansu, atak obszarowy – obejmuje wskazany teren	rzuca zaklęcie „Żądza krwi" (+25% do obrażeń w walce wręcz)	siła – zwiększone obrażenia zadawane w walce	pożeranie – szansa na połknięcie przeciwnika w całości	latanie, dodatkowy atak błyskawicą

TWIERDZA


FORT
KARAWANA (transport oddziałów)
DOM WOJOWNIKÓW (rekrutacja berserkerów)
STAJNIE CENTAURÓW (rekrutacja centaurów)
CYTADELA (fosa i mury drugiego poziomu)
LUB
TAWERNA (rekrutacja bohaterów)
NAMIOTY NOMADÓW (rekrutacja nomadów)
SZCZYT HARPII (rekrutacja harpii)
JASKINIA WALKI (+3 do walki wręcz i z dystansu bohatera)
ZAMEK (fosa i mury trzeciego poziomu)
LUB
ARENA HONORU (+3 do obrony bohatera)
ARSENAŁ (sprzedaż mikstur i uzbrojenia)
FORT OGRÓW (rekrutacja ogrzych magów)
JASKINIA CYKLOPÓW (rekrutacja cyklopów)
LUB
LUB
ZAGRODY (+50% do przyrostu stworzeń)
GRAŃ BEHEMOTÓW (rekrutacja behemotów)
SKALNE GNIAZDO (rekrutacja ptaków gromu)

gia“ działają analogicznie jak opisane powyżej zdolności w „magii Ładu“. Uzupełnia je „nekromancja“, która na podstawowym poziomie umożliwia tworzenie szkieletów z ciał poległych, bardziej zaawansowana pozwala na tworzenie duchów, natomiast na poziomie arcymistrzowskim nawet wampirów.

MAGIA CHAOSU

„Magia Chaosu“, „przywołanie“ i „piromancja“ składają się oczywiście na coraz doskonalsze opanowywanie zaklęć Chaosu. Natomiast „czarnoksięstwo“, to zdolność, która zwiększa od 20 do 100% obrażenia zadawane przy pomocy magii – niezależnie, z której szkoły one pochodzą.

MAGIA NATURY

Analogicznie mamy tutaj jak w innych kategoriach zdolności takie jak „magia Natury“, „zielarstwo“ i „medytacja“. Ciekawa jest natomiast zdolność czwarta, dzięki której co turę bohater powiększa swoją armię o przywołane stwory. O ile na początku są to rusałki, leprekauny czy wilki, to na poziomie eksperckim już elfy, białe tygrysy i satyrowie. Zdolność tą docenisz jednak w pełni dopiero na poziomie arcymistrzowskim, kiedy to co turę będą w Twoich szeregach pojawiały się żywiołaki: ziemi, powietrza, ognia i wody.

MAGIA ŻYCIA

Obok „magii Życia“, „leczenia“ i „duchowości“ działających podobnie, jak w innych szkołach magii, mamy tutaj „wskrzeszanie“. Pozwala ono na przywrócenie po walce do życia od 20% do 50% sojuszniczych jednostek, które poległy.

ZWIAD

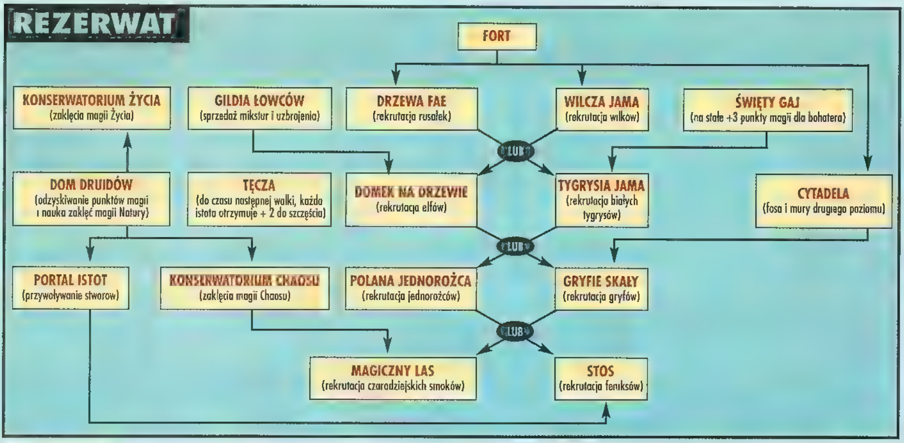
Nieprzypadkowo „zwiad“ znajduje się na ostatnim miejscu – jest to bowiem moim zdaniem kategoria najmniej przydatna. „Zwiad“ zwiększa pole widzenia bohatera, „ukrywanie“ czyni niewidocznym dla innych jednostek (przydatne jedynie przy wyborze przemieszczania się oddziałów neutralnych na mapie), „znajdowanie drogi“ zwiększa prędkość poruszania po lądzie (od 25 do 50%), a „żeglarstwo“ poruszanie się po wodzie, jednak od 25% do aż 200%.

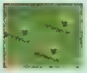
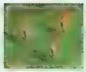
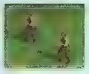
Nie tylko obleganie

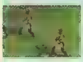
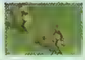
W jednym ze zdań recenzji **Heroes of Might and Magic 4** (ŚGK 5/2002), jakiś złośliwy chochlik usunął słowo „bezpośrednio“, dlatego też wiele osób mogło sądzić, że stworzenia latające nie mogą pokonywać murów twierdz. One nie mogą tego robić po prostu w bezpośredni sposób, tak jak to było we wcześniejszych częściach gry. Dlatego też znacznie spada przydatność jednostek latających przy obleganiu. W praktyce wygląda to tak: podlatujesz pod mur, narażasz się w tym momencie na bezpośredni atak obrońców; następnie jeżeli miejsca za palisadą nie zajęły wrogie jednostki, możesz przelecieć przez mur, jednak tylko na pole najbliższe za nim – w praktyce zatem narażasz się na drugi atak stworów, które mogą znacznie lepiej radzić sobie w bezpośrednim starciu.

Jest jednak na to doskonały sposób – wystarczy, że rozbijesz bramę. Oczywiście podejście do bramy nie jest zbyt bezpieczne, bowiem jednostki stojące za murem mogą wtedy zaatakować, ale i tak jest to lepsze niż bezsensowne wykrwawianie się cennych oddziałów latających. W momencie, gdy zniszczysz bramę, zanika efekt ograniczenia przez mury. Jednostki latające mogą udać się w dowolnie wybrane miejsce za palisadą. Pozostaje zatem tylko sprawa oddziałów, które muszą zniszczyć bramę. Dobrym rozwiązaniem jest stworzenie przy pomocy magii widmowego wizerunku, czy też przywołanie stworów. Możesz je wówczas wysłać na pewną śmierć, a jednocześnie nie tracisz jednostek, za które wcześniej zapłaciłeś sporo sztuk złota. Gdy bronisz zamku, możesz zrobić wypad jednostką latającą w dowolne miejsce na ma-

REZERWAT

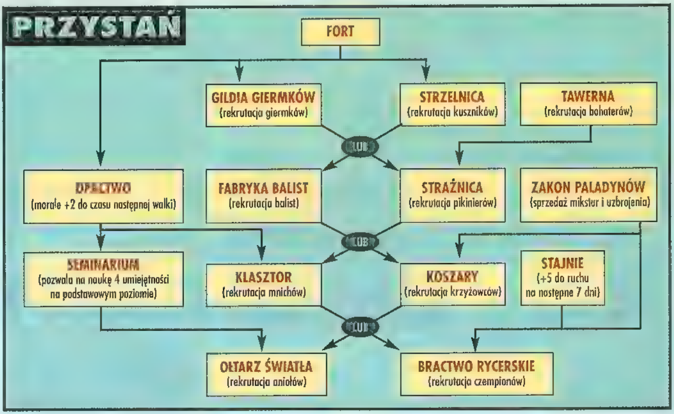

FORT
KONSERWATORIUM ŻYCIA
(zaklęcia magii Życia)
GILDIA ŁOWCÓW
(sprzedaż mikstur i uzbrojenia)
DRZEWA FAE
(rekrutacja rusałek)
WILCZA JAMA
(rekrutacja wilków)
ŚWIĘTY GAJ
(na stałe +3 punkty magii dla bohatera)
LUB
DOM DRUIDÓW
(odzyskiwanie punktów magii i nauka zaklęć magii Natury)
TĘCZA
(do czasu następnej walki, każda istota otrzymuje + 2 do szczęścia)
DOMEK NA DRZEWIE
(rekrutacja elfów)
TYGRYSIA JAMA
(rekrutacja białych tygrysów)
CYTADELA
(fosa i mury drugiego poziomu)
LUB
PORTAL ISTOT
(przywoływanie stworów)
KONSERWATORIUM CHAOSU
(zaklęcia magii Chaosu)
POLANA JEDNOROŻCA
(rekrutacja jednorożców)
GRYFIE SKAŁY
(rekrutacja gryfów)
LUB
MAGICZNY LAS
(rekrutacja czarodziejskich smoków)
STOS
(rekrutacja feniksów)

Jednostki związane z Naturą	Leprekaun	Rusałka	Wilk	Elf	Satyr	Biały tygrys	Żywiołak Powietrza
							
Poziom jednostki	1	1	1	2	2	2	3
Koszt zakupu	24 złota	22 złota	36 złota	190 złota	170 złota	220 złota	350 złota
Zadawane obrażenia	1-2	1-2	2-3	3-4	5-8	6-8	6-10
Punkty życia	8	7	12	18	36	35	40
Siła ataku	10	10	8	16	13	19	16
Siła obrony	10	10	8	16	12	19	16
Ilość strzałów	0	0	0	24	0	0	0
Przyrost tyg.	22	23	15	7	8	6	6
Specjalne umiejętności	rzuca czar „Szczęście“	latanie, uniemożliwia kontratak	dwa ataki	atak z dystansu, podwójny strzał, pierwszy atak z dystansu	rzuca czar „Radość“	pierwszy cios	latanie, żywiołak *, niematerialność *

Jednostki związane z Życiem	Kusznik 	Giermek 	Chłop 	Balista 	Pikinier 	Krzyżowiec 	Mnich 	Czempion 	Anioł
Poziom jednostki	1	1	1	2	2	3	3	4	4
Koszt zakupu	32 złota	26 złota	15 złota	190 złota	150 złota	650 złota	550 złota	2 tys złota + 2 drewna+2 rudy	4000 złota
Zadawane obrażenia	2-3	2-3	2-3	5-7	6-8	10-16	10-15	24-36	40-65
Punkty życia	10	10	10	28	30	65	55	150	230
Siła ataku	8	8	6	15	12	22	20	25	30
Siła obrony	11	11	6	16	13	22	22	25	34
Ilość strzałów	10	0	0	20	0	0	12	0	0
Przyrost tyg.	16	21	36	7	9	5	6	4	2
Specjalne umiejętności	atak z dystansu, daleki zasięg	ogłuszenie – przeciwnik nie może kontratakować przez turę	poborca podatków – generuje jedną sztukę złota za każdą istotę w armii	atak z dystansu, jednostka mechaniczna *, daleki zasięg, ignorowanie przeszkód	długa broń – atak z większej odległości, neguje pierwsze uderzenie	dwa ataki, ochrona przed Śmiercią *	atak z dystansu, ochrona przed Śmiercią *	pierwszy cios, szarża *	latanie, wskrzeszenie – przywraca życie dowolnej sojuszniczej jednostce

pie, tak jakby mury zupełnie nie istniały. Jest to jednak droga tylko w jedną stronę, chcąc schować się za murami musisz to zrobić na raty, lub np. poczekać aż przeciwnik rozwali Twoją bramę.

Jeżeli chcesz zdobywać twierdzę powinieneś zadbać o pewną liczbę jednostek mogących razić z dystansu. Na samym początku muszą one zlikwidować wszelkie strzelające oddziały przeciwnika. Wtedy pozostaje tylko umiejętne wywabianie pozostałych jednostek, do czego możesz znowu używać stworów przywołanych przy pomocy magii. Zdarza się także, że któryś z oddziałów wroga nie chce opuścić zamku, wtedy możesz spróbować tak ustawić jednostki potrafiące strzelać, aby wspomniany przeciwnik znalazł się w ich polu rażenia. ☐


PRZYSTAŃ
FORT
GILDIA GIERMKÓW
(rekrutacja giermków)
STRZELNICA
(rekrutacja kuszników)
TAWERNA
(rekrutacja bohaterów)
LUB
OPACTWO
(morale +2 do czasu następnej walki)
FABRYKA BALIST
(rekrutacja balist)
STRAŻNICA
(rekrutacja pikinierów)
ZAKON PALADYNÓW
(sprzedaż mikstur i uzbrojenia)
LUB
SEMINARIUM
(pozwala na naukę 4 umiejętności na podstawowym poziomie)
KLASZTOR
(rekrutacja mnichów)
KOSZARY
(rekrutacja krzyżowców)
STAJNIE
(+5 do ruchu na następne 7 dni)
LUB
OŁTARZ ŚWIATŁA
(rekrutacja aniołów)
BRACTWO RYCERSKIE
(rekrutacja czempionów)

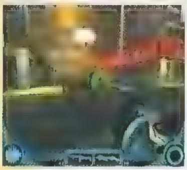
* LEGENDA SPECJALNYCH UMIEJĘTNOŚCI JEDNOSTEK

Jednostka mechaniczna - nie podlega czarom i zdolnościom działającym tylko na żywe jednostki.
Niematerialność – 100% premii przeciwko atakom bezpośrednim i z dystansu.
Nieumarły – odporność na czary i zdolności, które działają tylko na istoty żywe.
Normalna walka – jednostka atakująca z dystansu nie ma żadnych ograniczeń w bezpośrednim starciu.
Ochrona przed Chaosem – całkowita niewrażliwość na magię Chaosu i zmniejszenie obrażeń zadawanych przez stwory Chaosu.
Ochrona przed Śmiercią – całkowita niewrażliwość na magię Śmierci i zmniejszenie obrażeń zadawanych przez stwory Śmierci.
Ochrona przed Życiem – całkowita niewrażliwość na magię Życia i zmniejszenie obrażeń zadawanych przez stwory Życia.
Postarzanie – szansa na obniżenie parametrów atakowanego oddziału: – 25% atak, -20% obrona, – 50% ruch.
Spętanie – unieruchamia zaatakowaną jednostkę, odbiera jej 50% siły ataku.
Szkielet – podwójna obrona przed atakami z dystansu.
Szarża – zwiększa obrażenia, jeśli przed atakiem jednostka pokonała znaczną odległość.
Zabójca olbrzymów – zadaje większe obrażenia istotom z 4 poziomu.
Zionięcie – atak obejmuje kilka pól.
Żywiołak – odporność na niektóre czary dotykające istoty żywe.

Żywiołak Ziemi 	Żywiołak Ognia 	Żywiołak Wody 	Gryf 	Jednorożec 	Osetnica 	Czarodziejski smok 	Modliszka 	Feniks
3	3	3	3	3	3	4	4	4
375 złota	350 złota	350 złota	800 złota	650 złota	550 złota	4000 złota + 2 klejnoty	4000 złota + 2 klejnoty	4000 złota + 2 siarki
9-14	7-10	6-9	16-22	12-20	10-14	35-50	34-50	45-65
50	50	38	95	80	60	220	210	275
17	20	17	18	20	22	15	34	27
20	17	17	18	20	22	29	34	27
0	20	0	0	0	20	0	0	0
6	6	6	4	5	6	2	2	2
żywiołak *, częściowa odporność na magię	atak z dystansu, żywiołak *, atak ogniem, odporność na ogień	żywiołak *, rzucanie czarów, odporność na zimno, atak zimnem	latanie, nieograniczony kontratak	oślepianie	atak z dystansu, osłabienie	latanie, rzucanie czarów, magiczne lustro – odbija rzucone czary	latanie, pierwszy cios, spętanie *	latanie, odrodzenie po śmierci, zionięcie *, odporność na ogień

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: triki@sgk.com.pl

CARNIVORES CITYSCAPES



Podczas gry wciśnij F1 lub klawisz tyldy ~ , by przywołać konsolę. Wówczas wpisz dowolny kod z listy poniżej:

please god – nieśmiertelność
please giveall – wszystkie przedmioty
please killall – zabija wszystkich przeciwników
please open – otwiera wszystkie drzwi
please fly – tryb latania
please ghost – przechodzenie przez ściany
please invisible – niewidzialność

CARNIVORES ICE AGE

Podczas gry wpisz **debugup**. Powinieneś usłyszeć dźwięk, a w prawym górnym rogu ekranu pojawi się informacja o Twoim aktualnym położeniu. Jeśli nie będziesz strzelał do zwierząt, to nie będą one na Ciebie zwracały uwagi. Uaktywnisz także w ten sposób następujące skróty klawiszowe:

Ctrl – szybciej biegasz
SHIFT + S – wolniej biegasz
Ctrl – N – długie skoki
SHIFT + T – pokazuje ilość klatek na sekundę
SHIFT + L – możesz latać
Tab – cała mapa

BLACK & WHITE

Odszukaj katalog z grą, a w niej katalog **Scripts**. Wykonaj kopię zapasową pliku **map.txt**. Następnie otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstu, np. Notatnika i odszukaj następujący ciąg znaków: **LOAD_FEATURE_SCRIPT (scriptsland1.txt)**. Cyfra **1** oznacza poziom, od którego zaczyna się grę. Chcąc zagrać na poziomie trzecim należy zmienić cyfrę na **3**.

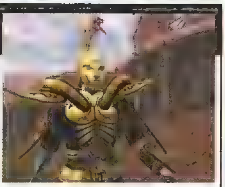
Możesz także zmienić kolejność ustawienia następnych poziomów. Odpowiadają za to pliki **Land1.txt**, **Land2.txt** itd. Oznaczają one ułożenie poszczególnych poziomów w grze. Wystarczy zmienić nazwę **Land3.txt** na **Land2.txt** i odwrotnie, aby po ukończeniu pierwszego etapu przenieść się na trzeci. Po nim nastąpi 2 etap.

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

Niespodzianka
Przytrzymaj SHIFT i za pomocą kursorów wciśnij: dół, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, góra.

Filmy
Przytrzymaj SHIFT i za pomocą kursorów wciśnij: góra, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół.

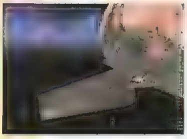
THE ELDER SCROLLS III MORROWIND



Podczas gry wciśnij klawisz tyldy ~, by przywołać konsolę. Wówczas wpisz dowolny kod z listy poniżej:

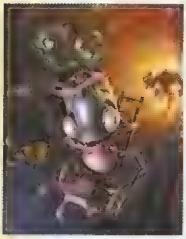
The format is 'player->(cheat)':
TMG – nieśmiertelność
Help – lista wszystkich komend
SetFlying 0/1 – włączenie/wyłączenie trybu latania
SetSuperJump 0/1 – włączenie/wyłączenie super skoku
SetWaterWalking 0/1 – włączenie/wyłączenie chodzenia po wodzie
SetWaterBreathing 0/1 – włączenie/wyłączenie oddychania pod wodą
SetLevel # – zmiana poziomu, gdzie **#** to nazwa poziomu
AddItem „Gold 100" xxx – dodaje złoto graczowi, gdzie **xxx** to jego ilość
SetFatigue xxx – ustawia zmęczenie gracza, gdzie **xxx** to jego ilość
SetMagicka xxx – ustawia magię gracza, gdzie **xxx** to jej ilość
SetHealth xxx – ustawia zdrowie gracza, gdzie **xxx** to jego ilość
ToggleAI – włączenie sztucznej inteligencji komputera
FillJournal – wypełnia księgę
FillMap – dostęp do całej mapy

BATTLECRUISER 3000 A.D.



Jeśli chcesz, aby gra działała szybciej, wybierz maksymalny rodzaj instalacji, a następnie przegraj wszystkie pliki z CD, z katalogu głównego na dysk.

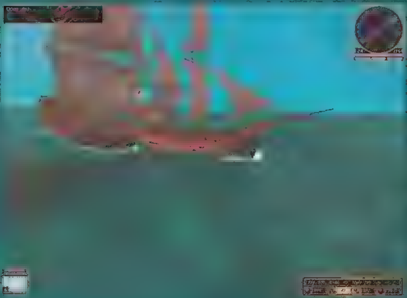
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE



Etapy
Przytrzymaj SHIFT i za pomocą kursorów wciśnij: góra, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół.

Filmy
Przytrzymaj SHIFT i za pomocą kursorów wciśnij: góra, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół.

PRZEKRĘTY – SEA DOGS

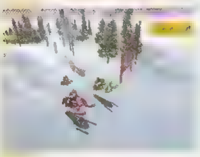


Rysunek 1

1. Podstawa w tej grze, to zdobycie na samym początku dobrego statku. Możesz osiągnąć to na dwa sposoby. Pierwszy to tak długie przemierzanie pobliskich wód w poszukiwaniu małych, pojedynczych statków handlowych, aż za skradzione towary kupisz sobie wymarzony okręt. Drugi sposób jest o wiele prostszy i zarazem zabawniejszy. Wszelkie dostępne punkty przydzielasz na zdolność „boarding" – odpowiedzialną za skuteczność walki z innymi kapitanami. Jeżeli awansowałeś na wyższy poziom, to powinieneś mieć sześć punktów – jest to ilość wystarczająca, aby przy mniej licznej załodze pokonać każdego przeciwnika. Następnie wypływasz z portu, zapisujesz stan gry i tak długo próbujesz płynąć na mapie w różnych kierunkach, aż napotkasz piratów. Mają oni jedną niezbędną cechę – za wszelką cenę chcą dopaść Twój statek. Wykonujesz nagły zwrot, w taki sposób, aby rufa Twojego statku znalazła się dokładnie na dziobie okrętu pirackiego (patrz rys 1 i 2). Dobrze jeżeli jednocześnie morze jest nieco wzburzone. Sterujesz tak, aby zawsze pozostawać na dziobie drugiego statku. On uderza w Ciebie, na chwilę traci prędkość, Ty zostajesz popchnięty do przodu – i tak przez kilkanaście minut. W międzyczasie z umieszczonych z tyłu dział ostrzeliwujesz mu pokład przy użyciu małych kulek, tak aby wybić jak najbardziej załogę. Nie możesz przesadzać, bowiem jeżeli liczebność piratów spadnie poniżej minimalnej załogi potrzebnej do obsługi statku, wykonują

IKI

SKI-DOO X-TEAM RACING



Idź do menu **Player & Tuning** i jako imiona zawodników wpisz dowolne z poniższej listy:

gimmegravity
gimmecheatreset
gimmesuperboost
gimmeflyhigh
gimmetuning
gimmealltracks
gimmeallsleds

RIM BATTLE PLANETS

Naciśnij Enter← i wpisz:

show me more – wygrywasz aktualny scenariusz;
I am a cleric – gdy wskażesz dowolną jednostkę, zostanie ona uzdrowiona.

Możesz także spróbować poniższych kodów:
you are smart; **be my little baby**; **ohne Moos nix los**

WARRIOR KINGS

Odszukaj plik z nagranym stanem gry. Wykonaj jego kopię zapasową a następnie otwórz za pomocą dowolnego edytora tekstu np. Notatnika. Znajdź w nim słowo **MOTHER**. W jego pobliżu (około 10 linijek nad i pod) powinieneś znaleźć następujące słowa):

FOOD xxx
WOOD xxx
GOLD xxx

Jeśli w miejsca **xxx** wprowadzić dowolną wartość to po zapisaniu pliku i uruchomieniu uzyskasz wprowadzone wartości odpowiednio:
jedzenia
drewna
złota

Możesz także wpisać podczas gry:
GIMMEGIMME – zasoby
DOYOUSEE – cała mapa

DIABLO II LORD OF DESTRUCTION

Szybkie punkty doświadczenia
Podczas gry wpisz **Players #**, gdzie **#** oznacza liczbę z zakresu 1-8.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Podczas gry naciśnij tyldę ~, by przywołać konsolę i wpisz: **sv_cheats 1**. W ten sposób uaktywnisz tryb oszustw i będziesz mógł wpisać dowolne triki z listy poniżej:

god – nieśmiertelność
notarget – niewidzialność
undying – dostajesz 999 zbroi, 999 energii
noclip – przechodzenie przez ściany
cg_thirdperson 1 – widok z perspektywy trzeciej osoby
give # – otrzymujesz przedmiot **#**, gdzie **#** to dowolny przedmiot z listy poniżej:

Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor

map # – wczytuje mapę o nazwie **#**, gdzie **#** to mapa z listy poniżej:

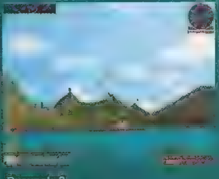
BORG1 – The Rescue
BORG2 – Incursion
HOLODECK – Tactical Decision
VOY1 – Condition
VOY2 – Unavoidable Delays
VOY3 – Hazard Duty
VOY4 – Defense
VOY5 – Hazard Ops
STASIS1 – Data Retrieval
STASIS2 – Deep Echoes
STASIS3 – Encounters
VOY6 – Renewal
VOY7 – Union
VOY8 – Departure
SCAV1 – The Visit
SCAV2 – Dangerous Ground
SCAV3 – Conflicting Views
SCAV3b – Conflicting Views
SCAV4 – Disorder
SCAV5 – Infiltration
SCAVBOSS – The Hunter
VOY9 – Fallout
BORG3 – Proving Ground
BORG4 – Information
BORG5 – Covenant
BORG6 – Infestation
VOY13 – R and R
VOY14 – Visual Confirmation
VOY15 – Offense
DN1 – The Breach
DN2 – Command
DN3 – Primary Encounter
DN4 – The Skirmish
DN5 – Defensive Measures
TRAIN – Transit
DN6 – Attunement
DN8 – Array
VOY16 – Invasion
VOY17 – Decisions
FORGE1 – External Stimuli
FORGE2 – Matrix
FORGE3 – Onslaught
FORGE4 – Visual Magnitude
FORGE5 – Dissolution
FORGEBOSS – Command Decision
VOY20 – Epilogue

oni nagły skręt i uciekają. Gdy zatem przerzedzisz pirackie szeregi, wtedy po prostu zatrzymujesz się i dajesz się zaatakować. Samobójczy abordaż ze strony wroga przynosi Tobie doskonały duży okręt.

2. Piraci to także najlepsze źródło dochodów. Płyniesz na jedną z ich wysp (dolny lewy róg mapy) i zatrzymujesz się w porcie. Następnie stajesz przy drzwiach, sejwujesz i wychodzisz z osady. Czynność powtarzasz tak długo, aż na horyzoncie zobaczysz okręt piracki powracający właśnie do kryjówki z licznymi łupami. Sejwujesz w takiej sytuacji ponownie i płyniesz prosto na widoczny okręt. Manewrujesz w taki sposób, aby uniknąć jego ostrzału, a jednocześnie zbliżyć się maksymalnie do burty i dokonać abordażu. Na takim pirackim okręcie jest od 3 do nawet 15 tysięcy sztuk złota, oraz kilka tysięcy w towarze. Po opróżnieniu ładowni powracasz do portu, uzupełniasz załogę, a następnie powtarzasz całą operację jeszcze wielokrotnie. W żaden inny sposób nie zbierzesz szybciej gotówki na nowy okręt.

3. Zdobywanie innych portów może być bardzo bezpieczne tylko w jednym przypadku – gdy będziesz miał okręt uzbrojony w działa 24 funtowe (jest to możliwe w przypadku okrętów klasy 2 i 1). Masz wtedy większy zasięg niż działa będące na wyposażeniu fortów strzegących wejść do portów. Stajesz w bezpiecznej odległości. Wciskając klawisz Q przechodzisz na pokład i ustawiasz celownik bardzo wysoko – prosto na chmury (patrz rys. 3), a następnie sprawdzasz czy kule trafiają w cel. Musisz mieć tylko zapas około 2000 kul i jakieś piętnaście minut wolnego czasu. Strzelasz, wciskasz klawisz R, aby przyspieszyć ładowanie i strzelasz ponownie. W dolnym rogu po wciśnięciu klawisza Enter←, możesz obserwować postępujące uszkodzenia fortu. Strzelasz tak długo, aż zostaniesz poinformowany, że właśnie zniszczyłeś całkowicie umocnienia. Wtedy podpływasz blisko i pozostaje już tylko zejście na ląd oraz pokonanie w bezpośrednim starciu obrońców fortu. ☐

Rysunek 2



Rysunek 3

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW

1. Gothic

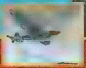
2. Medal of Honor

3. Star Wars: Jedi Knight 2

4. Tribes 2

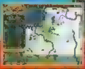
5. Aliens vs Predator 2

6. Heroes of Might & Magic 4



7. Il2 Sturmovik

8. Fallout Tactics



9. Europa Universalis 2

10. Close Combat 3

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy maja.

Gry OnLine	Gry OnLine
1. Planescape Torment	1. Planescape Torment
2. Diablo 2	2. Diablo 2
3. Flight Simulator 2002	3. Flight Simulator 2002
4. Diablo 2: Lord of Destruction	4. Diablo 2: Lord of Destruction
5. Baldur's Gate 2	5. Baldur's Gate 2

Planescape Torment – Gra role-playing będąca efektem współpracy firm Black Isle i BioWare. Jedna z nielicznych w swojej kategorii, której akcja toczy się w świecie Planescape'a, a nie popularnego Forgotten Realms. Doskonała fabuła i świetne dialogi, a zwłaszcza towarzysząca Ci niemalże przez cały czas gry zabawna czaszka to główne zalety tego programu.

Medal of Honor – Jedna z nowych gier FPP obrazująca w dość realistyczny sposób niektóre bitwy II wojny światowej. Stała się słynna za sprawą jednej misji rozgrywającej się na plaży Omaha będącej kopią scen przedstawionych w filmie „Szeregowiec Ryan". Emocje gwarantowane.

Planescape Torment

Medal of Honor

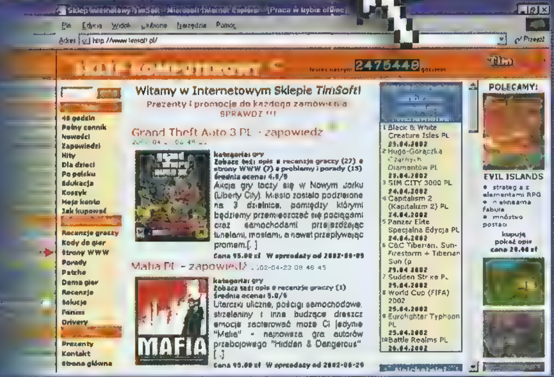
Najlepiej sprzedające się tytuły (kwiecień)

EMPIK www.empik.pl	TimSoft www.timsoft.pl
1. Heroes of Might & Magic 4 PL	1. Heroes of Might & Magic 4 PL
2. The Sims Wakacje PL	2. The Sims Wakacje PL
3. Star Wars: Jedi Knight 2	3. Car Tycoon PL
4. Medal of Honor	4. Oil Tycoon PL
5. Half-Life Generacja 3.0	5. Half-Life Generacja 3.0
6. Hugo: Tropikalna Wyspa 2 PL	6. Hooligans PL
7. The Sims Randka PL	7. Toon Car PL
8. Heroes Complete PL	8. Panzer Elite Edycja Specjalna PL
9. Worms Blast PL	9. Pearl Harbor PL
10. Gothic PL	10. Capitalism 2 PL

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki · kody do gier · linki · porady · recenzje · solucje · forum


Sklep Internetowy TimSoft - Microsoft Internet Explorer - [Praca w trybie offline]
Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc
Adres http://www.timsoft.pl/
Przejdź
SKLEP KOMPUTEROWY
Jesteś naszym 2475448 gościem
Tim

48 godzin
Pełny cennik
Nowości
Zapowiedzi
Hity
Dla dzieci
Po polsku
Edukacja
Koszyk
Moje konto
Jak kupować
Recenzje graczy
Kody do gier
Strony WWW
Porady
Patche
Demo gier
Recenzje
Solucje
Fanasy
Drivery
Prezenty
Kontakt
Strona główna

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!

Prezenty i promocje do każdego zamówienia SPRAWDŹ !!!

Grand Theft Auto 3 PL - zapowiedź 2002-04-... 08:49...

kategoria: gry
Zobacz też: opis ● recenzje graczy (27) ● strony WWW (7) ● problemy i porady (15)
Średnia ocena: 4,6/5

Akcja gry toczy się w Nowym Jorku (Liberty City). Miasto zostało podzielone na 3 dzielnice, pomiędzy którymi będziemy przemieszczać się pociągami oraz samochodami przejeżdżającymi tunelami, mostem, a nawet przepływając promem.[...]

Cena 99.00 zł W sprzedaży od 2002-06-05

Mafia PL - zapowiedź 2002-04-23 08:48:45

kategoria: gry
Zobacz też: opis ● recenzje graczy (1)
Średnia ocena: 5.0/5

Ucieczki uliczne, pościgi samochodowe, strzelaniny i inne budzące dreszcz emocje zafundować może Ci jedynie "Mafia" - najnowsza gra autorów przebojowego "Hidden & Dangerous" [...]

Cena 99.00 zł W sprzedaży od 2002-06-29

1 Black & White Creature Isles PL 25.04.2002
2 Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL 25.04.2002
3 SIM CITY 3000 PL 24.04.2002
4 Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL 24.04.2002
5 Panzer Elite Specjalna Edycja PL 24.04.2002
6 C&C Tiberian Sun-Firestorm + Tiberian Sun (p 25.04.2002
7 Sudden Strike PL 25.04.2002
8 World Cup (FIFA) 2002 25.04.2002
9 Eurofighter Typhoon PL 25.04.2002
10 Battle Realms PL 26.04.2002

POLECAMY:
EVIL ISLANDS
● strategia z elementami RPG
● ciekawa fabuła
● mnóstwo postaci
kupuję
pokaż opis
cena 29.90 zł

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!!

partner internetowy
GRY OnLine
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 maja 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem Ś-06 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

H	3D Gamemaker PL	69.99
	4 x 4 Evolution + Motocross Mania	49.00
	A.D 2044 PL	24 90
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	49,90
	Age of Wonders PL + Clash PL gratis	49.00
	Age of Empire Coll.Edition	179.00
	Airfix Dogfighter	59.99
	Airport Inc.	49.00
	Alice	44.90
	Alien vs Predator 2 + Pył gratis	99.00
	Alien vs Predator-Gold Edit.	49.00
	Another War Edycja Specjalna PL, DVD	129,90
	Another War PL	99 90
	Apache vs Havoc	29.90
	Aquanox PL	49.90
	Arcanum PL	129.00
	Arcatera Mroczne Bractwo PL	49.90
	Armored Fist 3	39,90
	Atlantis PL	29 90
	Atlantis 2 PL	49 99
	Atlantis 3 PL	79,99
	Babyz	69.00
	Baldurs Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79.90
	Baldurs Gate. Saga (BG 1 + BG [illegible] + dodatki)12xCD PL	159.99
	Baldurs Gate:Srebrna Edycja PL	69.90
	Battle Realms PL	69.00
	Beat up a Millionaire 2 PL	19 90
	Black & White Creature Isles PL	79.00
	Black & White PL	79.90
	Black & White PL+ CREATURE ISLES	139 90
	BLADE RUNNER	45,00
	Blood Omen 2	139.90
	BROKEN SWORD II PL	45,00
	Brydż 3000 PL	79,00
	C&C Red Alert 2	79,00
	C&C Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.)	79.90
	C&C Tiberian Sun+ Firestorm (pakiet)	99.00
	Caesar 3 PL	49.90
	Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL	99.99
	Car Tycoon PL	29,90
	Carmageddon [illegible] (TDR)	19,99
	Catz 4	69.00
	Championship Manager 2001/02	139.00
	Championship Manager 3 + liga PL	39.90
	Chessmaster 8000	69.00
	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	49,90
	Clive Barkers Undying	44.99
	Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00
Z	Codename:Outbreak PL	49 90
	COLIN McRAE RALLY	19,99
	Colin McRae Rally 2 PL	49.99
N	Colobot PL	49.90
	Command & Conquer Renegade	129.00
	Commandos 2	79,90
	Commandos. Behind Enemy Lines	39.90
	Conquest: Frontier Wars PL	69,00
	Cool Pool	49,99
	Corsairs PL	19 99
	Cossacks European Wars PL (Kozacy)	99.99
	Creatures 2	59.00
	Cue Club PL	29.95
	Cutthroats	34 90
	Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159 90
	Delta Force	39,90
	Delta Force 2	39,90
	Delta Force: Land Warrior	79,00
	Descent 3	19 90
	DESTRUCTION DERBY I PL	19,90
	Diablo.	49,90
	Diablo 2 PL + Diablo1 + Pan Zniszczenia PL (Battlechest)	199,99
H	Diablo 2 PL Pan Zniszczenia (dodatek)	79.90
	Diablo Hellfire	19.90
	Dogz 4	69.00
	Doom. Ultimate Collection	79,00
	Dracula 2- Ostatnie Sanktuarium PL	49,90
	Dracula Zmartwychwstanie PL	49,90
Z	DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
Z	Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00
	DUNE 2000	45,00
	Dungeon Keeper 2 PL	45.00
	Earth 2150: Lost Souls PL	39,90
	Earth 2140 + Misje PL	19.99
	Earth 2150 PL	24,90
	Earthworm Jim 3D PL	49,90
	Egipt - przepowiednia Heliopolis PL	19,90
	Emergency PL	19,99
	Emperor Battle for Dune	79,90
	Empire Earth PL	129,00
	Escape From Monkey Island	99.00
	Etherlords PL	49.00
	Europa Universalis 2 PL	99,90
	Europa Universalis PL	29,90
	Evil Islands 2CD PL	29 90
	F-16 Aggressor	45.00
	F-22 Lightning 3.	44,90
	F1 2001 (Formula 1 2001)	129,00
Z	F1 2002	129,90
	Fall Weiss 1939	39,90
	Fallout PL	19,90
	Fallout Tactics PL	99,90
	Faraon + Kleopatra PL	99.00
	FIFA 2002	129.00
	FIFA '99	45.00
	FIFA 2000	45.00
	FIFA 2001	99.00
	Flanker 2.5	69.90
	Flight Simulator 2002 Proffesional	199.00
	Flight Unlimited 2	45,00
	FreeSpace: Wielka wojna PL	19 90
	Freespace 2 PL	29 90
	Gabriel Knight 3. Blood of Sacred PL	49 00
	Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99.00
	Giants: Obywatel Kabuto PL,Extra Gra	29.90
	Gilbert Goodmate PL	69.00
Z	Global Operations	129.90
	Gorky 17 PL	19.99
N	Gothic PL	99 90
Z	Grand Theft Auto 3 PL (GTA 3 PL)	99,00
	Grand Prix 3 PL	49,90
H	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	69,00
	Great Battles of Caesar Aleksander & Hannibal	49.00
	Half Life:Generacja	129,00
Z	Harpoon 4	99,00
	Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	129,00
	Heavy Metal: FAKK 2+Codename Eagle	49,00
	Heli Heroes PL	39,90
H	Heroes 3 + Armageddon Blade + Shadow of Death	59,90
	Heroes Chronicles-Podbój Podziemi PL	59,00
	Heroes Chronicles-Szarża Smoków PL	59.00
	Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL	59,00
	Heroes Chronicles-Wojown.Pustkowi PL	59,00
	Heroes M&M 3,Armagedon's Blade PL	39,90
	Heroes M&M 3 Shadow of Death PL	49,00
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	39,90
N	Heroes Of Might & Magic 4 PL	99,90
	Hidden&Dangerous Złota Edycja	69.00
	Hitman - Codename 47	79,00
Z	Hitman 2	139,90
	Homeworld Cataclysm	99,00
	Hooligans PL	9,99
	Hopkins FBI PL	19,90
	House of the Dead	29,99
	Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90
H	Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
	Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
	Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00
	Hugo- Zaczarowany Dąb PL	59,00
Z	Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90
	Hugo-Odorek i Boberek Na Leśnej Olimp. PL	79,90
H	Hugo. Tropikalna Wyspa PL	59.00
	Hype The Time Quest PL	29.90
	IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69.90
	iM1A2 Abrams	39,90
	Incubation PL	19,90
	Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
	Industry Giant	39,90
	Insane PL	19,90
	J.B przygodówka PL	29,90
	Ja Jestem PL	69,90
	Jack Orlando PL	19,99
	Jack Orlando: Director's Cut PL	29.90
	Jagged Alliance 2 PL	24.90
	Jagged Alliance 2.5:Unfin Business PL	29,90
	Jaś i Małgosia PL	19 90
	Jazz Jackrabbit 1 PL	44 95
	JSF (Joint Strike Fighter)	45.00
	Kao Kangurek PL	49.00
	Kapitan Pazur PL	59.00
	King Quest V	21.00
	Kingdom Under Fire PL	19,90
	Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball	49,90
	Kleopatra PL	49,90
	Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL	59,00
	Knights & Merchants PL	19,99
N	Kogut Jajcarz PL	19,90
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	19,90
	KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90
	Kurczę Pieczone PL	19,90
	Kurka Wodna PL	19,90
N	Kurka Wodna Wielkanocne Jaja PL	19,90
	Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49.00
	Larry 7 PL	49.90
	Last Bronx	29,99
	Lego Creator PL	69,00
Z	Lego Footbollmania	99,90
	Lego Legoland PL	99,00
	Lego Loco PL	69.00
Z	Lego Racer 2	99,90
	Lego Racer PL	99,00
	Lego Rock Raiders PL	99.00
	Lego Stunt Rally PL	99.00
	Lego Szachy PL	69.00
	Lemingi Rewolucja PL	49,99
	LEW LEON	19,90
	Liath World Spiral PL	24,90
	Loco Commotion (Toy Trains) PL	69.00
	Lomax PL	49.00
	Longest Journey PL	49,90
	Majesty PL	79,00
	Matt Hayes Fishing PL	129,90
	Max Payne PL	99.00
	MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90
	MDK PL	19,90
H	Medal of Honor	129.00
	Megarace 3 PL	79,90
	Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
	Midnight Racing PL	19,90
	Might & Magic VII PL	19,90
	Might & Magic VIII PL	29,90
	Millenium Racer	19,99
	Monopoly Tycoon	159,90
	MORTAL KOMBAT 4	39,90
	Mortyr PL	24 90
	MOTO RACER	29.90
	MOTO RACER 2	45.00
	Moto Racer 3	129.00
	Myst 3: Exile PL	69,00
Z	Myth 2: Zielone Berety PL	69,00
N	Myth 3: Era Wilka PL	69.00
	Myth- the Fallen Lords	39,90
	Na Kłopoty Pantera PL	79,99
Z	Nascar 2002 Season	99,00
	Nascar Racing 2	21,00
	Nascar Racing 4	99,00
	NBA 2000	45,00
	NBA 2001	119,00
	NBA 99	45,00
	Need For Speed 4	45,00
	Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
	NHL 2000	45,99
	NHL 2002	129,00
	No One Lives Forever	79,00
	Nocturne	49,00
H	Oil Tycoon PL	19,99
	Oni + Spec Ops II gratis	49,00
Z	Operation Flashpoint Gold PL	79,90
Z	Operation Flashpoint Misje PL	24,90
H	Operation Flashpoint PL	59,90
Z	Operation Flashpoint Resistance PL	59,90
	Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90
	Panzer General 3D	49,00
	Panzer General 3D: Scorched Earth	69.00
	Passage 3 PL	39,90
	Pearl Harbor PL	19,90
	Phantasmagoria 2	39.90
	PINBALL 3D Ultra	21,00
	Pizza Connection 2 PL	49,90
	Pizza Syndicate PL	19,99
	Planescape:Torment: Srebrna Ed. PL	69,90
	Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
	Pool of Radiance 2 PL	99,00
	Populous 3 The Beginning PL	29,99
	Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
	Pro Rally 2001 PL	49,90
	Project IGI	79.00
	Przygody Ryśka:Wyspa Miłości PL-18 lat	29,90
	Puzzle Station PL	39,90
	Quake 3:Arena	99,00
	Quake: Ultimate Collection	179,00
	Railroad Tycoon 2 PL	69,00
	Rainbow 6 Rogue Spear:Black Thorn PL	99,00
N	Rainbow 6(SIX): Edycja Kolekcjon.	129,00
	Rajska Wyspa (dod. do Tropico) PL	49,00
	Rally Championship '99 PL	29,90
	Rally Championship Extreme PL	49,99
	Rally Trophy PL	79,90
	Rayman 2 PL	69,00
	Rayman M PL	69,00
	Reah PL	99,95
	Reah PL DVD	59,90
H	Real War PL	49,90
	RED ALERT	45,00
	Red Faction	49.00
	Resident Evil 3	79,90
	Return to Castle Wolfenstein	169,99
	Revenant	39,90
	Robbo Millennium PL	49,90
	Roland Garros	79.90
	Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,90
	Rune Złota Edycja	69.00
H	S.W.I.N.E	29.90
	Sacrifice PL	49.90
	Saga Rage of Vikings PL	19.90
	Schizm PL	99.90
	Schizm PL wersja DVD	99 90
	SCREAMER 2 PL	19 90
H	Serious Sam: Drugie Starcie PL	69.00
	Settlers 4 PL	99.90
	Settlers PL	19.90
	Settlers Gold PL	19.90
	Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
	Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
	Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00
	Shogun- the Mongol Invasion PL	79.00
	Silent Hunter Commander Edit.	49,99
H	Silent Hunter II PL	99.00
	SIM CITY 3000 PL	45.00
	Sim City 2000	29.90
Z	Sim Golf Sid Meiers	129.90
	Sims Balanga+Światowe Życie (dod.)	119,99
	Sims PL	109.00
	Sims PL + 3 dod. (Bravo)	199 90
H	Sims Randka PL	79.00
	Sims Światowe Życie- dod. do Sims,PL	79,00
N	Sims Wakacje PL	79.00
	Sims+Balanga +Światowe Życie PL	159.00
	Sims+Sims Światowe Życie (dodatki)	139.00
	Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79.00
	Soul Reaver (Legacy of Kain)	39.90
	Soul Reaver 2	129.00
N	Space Hastle PL	29.95
	Spearhead	29.90
	Speedway '99 PL	29,90
	Speedway Championship	79.00
	Spiderman	159.00
	Star Trek Voyager:Elite Force	49.90
	Star Trek: Away Team	49.90
N	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	169.90
	Star Wars. Epis I Phantom Menace	79.90
	Star Wars. Epis. Racer -nowa cena	79.90
	Star Wars. Jedi Knight-Mysteries of Sith	79,00
	Star Wars: X-Wing Alliance	99.00
H	Starcraft + Brood War	49,90
Z	Starmageddon PL	49,99
	Stunt GP PL	49,99
	Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50.00
	Sub Command	129.00
	Submarine Titans PL	19,90
	Summoner	49,90
	Super Taxi Driver	29.00
	Superbike 2000	45,00
	Superbike 2001	129.00
H	SWAT 3 PL	49.90
	System Obsługi Firmy- Przelew	29.00
	Szachy 1998 PL	19.90
	Szachy 2001 PL	69.00
	Tachyon: The Fringe	34 90
	Target PL	39 90
	Test Drive 6 PL	19 90
	The Ward PL	19.90
	THEME PARK	45.00
	Theme Park World PL	45.00
	Theocracy PL	49.00
Z	Tiger Woods PGA Tour 2002	129,90
	Time Warriors PL	24,90
	Toca	19,90
	Tomb Raider 1 Unfinished Business.	39,90
	Tomb Raider 4: Last Revelation	79.00
	Tomb Raider 5-Chronicles	99.00
	Tomb Raider II	39,90
	Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169.00
	Tony Hawk 2	99,00
	Toon Car PL	19,90
	Trade Empires PL	69,00
	Train Simulator	169.00
	Train Town	49,99
	Tribes 2	49.00
	Tridonis	19,99
	Tropico PL - nowa cena	99,00
H	Twierdza PL (Stronghold)	99.00
	Twierdza PL Gold (Stronghold+ kubek)	129,00
	Vampire the Masquerade: Redemption	49.90
	Virtua Cop 2	29,90
	Virtua Fighter 2	29,99
	Warcaby	49.00
	Warcraft II Deluxe Battlenet Edition	49,90
Z	Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	129,00
	Wiggles PL	99,90
N	Wizardry 8 + Wizardry 7 Gold PL	99,90
N	Władca Bulionu PL	19,90
Z	Woody Woodpecker PL	79,90
Z	World Cup (FIFA) 2002	139,90
	World War III PL	79,00
	Worms World Party PL	79,90
	Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
	Zeus. Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
	ZOO Tycoon	119.00

299
Angielski

Tell Me More ANGIELSKI

to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć

299
Niemiecki

Tell Me More NIEMIECKI

to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć

299
Francuski

Tell Me More FRANCUSKI

to milowy krok w nauczaniu języków wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć

59,-
Matematyka+

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM

Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami TESTY - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*

59,-
Historia+

HISTORIA+

Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA!**

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłes na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Komercja

Chciałbym nawiązać do listu Rafała (ŚGK 5/02). Po części zgadzam się z nim. Uważa on, ze nasza branża jest totalnie skomercjalizowana. Myślę, że nie jest tak źle. Niektóre gry to naprawdę wielkie, nowatorskie dzieła, np. „Black and White", „Max Payne" czy „Fallout Tactics", a jest jeszcze wiele innych wspaniałych gier. Niestety, muszę się z nim zgodzić w sprawie funkcjonowania postaci w grach. W większości zachowują się one idiotycznie. Rafał ma całkowitą rację. W niektórych cRPG przedmiotów jest za dużo i wszystko jest w ogóle sztuczne. Jeśli chodzi o głupotę postaci (najczęściej wroga) to może rozwój SI sprawi, ze wreszcie będą się zachowywać jak prawdziwi ludzie. Co nam po tym, że w nowym „Soldier od Fortune 2" będzie aż 35 części ciała do trafienia/odstrzelenia, kiedy wrogowie będą głupi jak but. I nic tu nie pomoze ustawianie poziomu trudności na weterana.

PuC3K

Czytam sobie tekst Rafała z numeru majowego, patrzę – gość jest moim rówieśnikiem, ale za bardzo to swojej wypowiedzi nie przemyślał. W sumie to ja też miałem jeszcze rok temu taką manierę, ze mówiłem piętnastoletnim graczom: „A za moich czasów..." i opowiadałem, jaka to teraz posucha, wszystko wtórne, a dobrych nowości ze świecą szukać. Tyle że od tego czasu poczytałem sobie trochę archiwalnych numerów, pograłem w te nieśmiertelne tytuły i do mnie dotarło...

Rafale, ulegasz temu dziwacznemu zjawisku, które polega na tym, że jak dwóch kumpli spotyka się po latach, to wspominają, jak to świetnie było w szkole (chociaż mieli do niej pod górkę), a jak wspaniale w wojsku (mimo że najprzyjemniejszym tam dla nich zajęciem było czyszczenie latryn własnymi szczoteczkami do zębów). We wspomnieniach, zwłaszcza tych z dzieciństwa, wszystko wygląda piękniej. Ja do dziś z rozrzewnieniem myślę o zarwanych po kryjomu nocach nad „Chaos Engine" na Amisi, ale to nie znaczy, że ta gra jest arcydziełem na skalę wszechświatową. Być może denerwuje Cię to, że proporcje „treści" gier do „bajerków" są inne niż kiedyś. Ale to nie dlatego, że kiedyś te gry miały więcej „treści"... po prostu nie było wtedy „bajerków".

A zarzut o komercjalizację jest najsłabszą częścią wywodu. Widzisz, te wielkie, złe korporacje wbrew pozorom wcale nie kształtują gustów graczy. One w nie po prostu trafiają. Bo chcą zarobić. Robienie gier „pod gusta odbiorców" nie jest niczym zdrożnym – przyjrzyjmy się Hollywood. Tak, ja też nie lubię 90% szmiry, która tam powstaje, ale jakby nie to komercyjne Hollywood, to pewnie nigdy nie zobaczyłbym np. fenomenalnego „American Beauty", a najprawdopodobniej oglądałbym artystyczne kino w rodzaju „Pociąg przyjezdżający na stację jakąśtam" braci Lumiere. Najbardziej zaś zdziwił mnie argument, ze „z tych starych prawie nic już nie zostało" (o firmach produkujących gry). No tak, faktycznie, same nowe firmy, np. Electronic Arts albo Sierra... A zapaleńcy? Zapraszam do Sieci, Rafale, poszukaj sobie, są jeszcze tacy. I na serio robią gry. Tylko jakoś niewiele osób je ściąga... ciekawe, dlaczego?

Ja też ostatnio prawie nie gram, ale nie mogę tego zwalić na złe korporacje. Nowe gry powstają, rodzą się nowe, świetne pomysły (patrz: „The Sims" – choć akurat leciutko bazuje na staruteńkiej „Jones in the fast lane"), a same gry są o wiele dojrzalsze, niż to, co my znaliśmy (vide „Fallout" wraz z sequelem, czy „Planescape: Torment"). Jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej.

Dawid „davith" Biel

Patchomania

Ostatnio zauważyłem u siebie pewien ciekawy nawyk: za każdym razem, gdy kupuję jakąś grę, natychmiast szperam w internecie w poszukiwaniu patchy. Przecież to chore! Producenci przyzwyczaili nas już do tego, że wydają gry niedopracowane, w których aż roi się od błędów! Fakt, zdarzają się chlubne wyjątki, jak chociażby „Final Fantasy 7", w którym pomimo usilnych starań błędów nie znalazłem, ale gro produkcji jest najzwyczajniej w świecie niedopracowana. Ten przykład pokazuje, że można gry dopracowywać jeszcze PRZED wydaniem, a one i tak odniosą sukces. Nie będę odkrywczy, jezeli powiem, ze w dzisiejszych czasach gry wydaje się na akord, by były jak najbardziej „świeże", ale czy ta „świeżość za wszelką cenę" wychodzi grom na zdrowie? Czy producenci na pewno odnoszą wymierne korzyści z takiej „taśmowej produkcji"? Producenta „FF7" darzę szacunkiem za to, że dba nie tylko o swoje produkty, ale przede wszystkim o klientów – i postawiony przed problemem wyboru pomiędzy tą grą i podobną jednego z zachodnich potentatów, mam ułatwiony wybór. Dlaczego? Kwestia umiejętnego budowania wizerunku...

Hannibal

Dziwolągi

Pewnego deszczowego, jesiennego wieczoru zasiadłem przy moim wysłużonym komputerze i dla relaksu, tudzież poprawienia humoru, postanowiłem uruchomić grę „Diablo 2". W momencie wędrówki po piaszczystej scenerii, gdy okropnie odrażający stwór zionął na mojego bohatera trującym gazem (zdarzenie rodem z akcji „Pustynna Burza") uderzyła mnie pewna myśl. Otóż zaciekawił mnie niecodzienny wygląd owego groźnego monstrum. Powodem mojej zadumy (i nagłej śmierci bohatera) był nie bynajmniej kunszt artystyczny i wyobraźnia, jakimi to cechami musieli się popisać autorzy tak odpychającej kreatury. Potwór był co najmniej dziwny. Zastanawiące było, w jakiż to sposób przeżył on do momentu mojego przybycia. Przecież podstawową cechą wszystkich stworzeń jest potrzeba odżywiania się, a ten potwór ze swym nieproporcjonalnym cielskiem nie byłby w stanie upolować zwykłego szczura, a co dopiero jakąś większą zwierzynę, potrzebną do utrzymania przy życiu organizm tych rozmiarów. Moje wątpliwości rozwiała dopiero myśl, że ów potwór wcale nie musi jeść, bo przeciez jest żywym trupem powołanym do życia dzięki demonicznej mocy Diablo. Jednak co ze stworzeniami z innych gier? Niestety, po przejrzeniu kilku tytułów z mej prywatnej biblioteki doszedłem do wniosku, że twórcom brak wyczucia względem realizmu w wykreowanych przez siebie gatunkach. Te kreatury po prostu nie mogłyby istnieć w realnym świecie. Kiedy widzę na ekranie

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Po raz kolejny na naszym forum ŚGK zainicjowaliśmy dyskusję, w której głos należał do czytelników zaglądających w nasze skromne, internetowe progi. Tym razem zapytaliśmy, czy w natłoku gier komputerowych przechodzimy je jeszcze do końca, czy traktujemy je jak książki bądź filmy, które z reguły przyswaja się w całości, czy są gatunki gier komputerowych, jakie kończymy chętniej niż inne, wreszcie, czy gry w ogóle trzeba przechodzić? Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji, jej pełen przebieg możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl. Wszystkie wypowiedzi publikujemy w niezmienionej formie, a przedstawione opinie nie muszą być zgodne ze stanowiskiem członków redakcji.

Jeśli chodzi o mnie to film obejrzę do końca prawie każdy (niestety bywają wyjątki), z książkami jest sytuacja odwrotna – większości książek nie czytam do końca (może dla tego, że większa ich część to lektury), czasami tylko zdarzają się wyjątki, które czytam od deski do deski z przyjemnością. Z grami jest zupełnie inaczej niż z książkami i filmami. Gry na pewno dają najwięcej przyjemności i jest jedna pewna rzecz, która wyróżnia je od filmów i książek, mianowicie to, iż książkę i film możemy na siłę obejrzeć lub przeczytać i póź niej powiedzieć, że je skończyliśmy, z grami jednak jest tak, że czasami nie pozwalają nam na ich ukończenie nasze umiejętności. Gry po prostu są czasami dla nas zbyt trudne. [...]

Abraxas

Z założenia fabuła w grze jest od tego, żeby ją skończyć ... niestety tak się często składa, że coraz więcej gier okazuje się tylko nudnymi imitacjami hitów, czy może nawet *monitora „zwykłego" przedstawiciela leśnej fauny o zębiskach stanowiących dwie trzecie długości czaszki, o szponach, których ciężar dwukrotnie przekracza masę reszty ciała, o rogach sterczących gdzie się tylko da i ślinie kapiącej z siłą wodospadu, to szczerze zaczynam wątpić w sens takiej roz(g)rywki. producentom gier wyraźnie brakuje pomysłów, próbują to ukryć za potokiem oleistej śliny i gąszczem ostrych kłów coraz to nowszych i coraz bardziej nieudanych potworów. Nam graczom pozostaje nadzieja, że pojawi się w końcu ktoś, kogo pomysły zrewolucjonizują zgnuśniały rynek gier komputerowych.*

Suiram

Kasa

Chciałem poruszyć problem „Harrego Pottera" i „Władcy Pierścieni". Pewnie wiele osób ma rację, że przeniesienie książek (zwłaszcza tych najlepszych) na kinowe ekrany i do domowych komputerów to posunięcie nastawione na uszczknięcie dla siebie części z ogromnych dochodów tych tytułów. Nie twierdzę jednak, że filmy te są niewypałami. Trzeba zrozumieć jak ciężko jest przenieść dobrą, „głęboką" książkę na wielki ekran. Są to zazwyczaj filmy dobre, jednak pozbawione już wielu wątków i „głębi" oryginału. Dobrym przykładem jest „Diuna" – film dobry, jednak gdzie mu do książki!

O sukcesie książki decyduje pomysł, wątek, fabuła, w filmie natomiast ważna jest akcja i dobre zdjęcia, ładna sceneria (czytaj: klimatyczna). Papierowe RPG pozwalają nam zagłębić się w świat samemu, przebywać w nim, brać udział w fabule (którą tworzymy), a świat kreujemy sami w wyobraźni. A gry komputerowe? Tutaj trzeba połączyć wszystkie kluczowe elementy powyższych gatunków i to jeszcze (zeby gra była dobra) kazdy z nich musi stać na wysokim poziomie. Jak kiedyś ktoś powiedział: „Czy może się udać plan, w którym tyle rzeczy może nie wyjść?" Odpowiedzcie sobie sami.

Ilio

Polatać wokół WTC

To już dość przestarzały temat. Chodzi mi o dzień 11 września i o to, co się wtedy wydarzyło. Wiem, że to straszne, że zginęło wtedy wiele ludzi. Ale chodzi mi o gry i o to, co się w związku z tym w nich pozmieniało. Chodzi mi o te wszystkie łatki, które wydawcy zaczęli stosować, aby usunąć te dwie wspaniałe wieże. I po co to? Jeśli zostały zniszczone, to przynajmniej w grach można by je zostawić w spokoju. Czyż nie warto tego zrobić dla pamiątki. A kto by nie chciał sobie polatać wokół WTC, przynajmniej w grze?

Soon

LISTY DO REDAKCJI

O Zbawcy! O Dobroczyńcy!

Nawet sobie nie zdajecie sprawy, co uczyniliście, dołączając do ŚGK grę „Master of Orion 2". Czekałem na tę chwilę ponad 10 lat, czyli od ukazania się pierwszej części. Najpierw nie miałem komputera, a kiedy podczas studiów go kupiłem, okazało się ku mojej rozpaczy, że „MoO1" na nim nie działa (jakieś inne zarządzanie pamięcią), a „MoO2" nigdzie nie ma. Co prawda, udało mi się kiedyś uruchomić ściągnięty z internetu „MoO1" na uczelnianym komputerze, ale spotkało się to z szykanami ze strony nieczułego opiekuna pracowni. Możecie sobie wyobrazić to cierpienie maniakalnego miłośnika SF? Teraz jestem już stary – w tym semestrze kończę studia (mgr inż. konstrukcji budowlanych szuka pracy). Wasz szlachetny gest został więc powzięty dosłownie w ostatniej chwili. Jeszcze kilka miesięcy, a będę myślał wyłącznie o pracy, a nie o grach komputerowych (optymistycznie – będę zapracowany, pesymistycznie – będę myślał jak prace zdobyć). Jeszcze raz dzięki.

Wojciech Kro'l

Miło nam, dziękujemy. Miło zresztą tym bardziej, że Twój list, Wojtku, nie jest odosobniony (a prawdę powiedziawszy, Wasz odzew przekroczył nasze oczekiwania).

Nawiasem mówiąc, takze nas „Master of Orion 2" nie oszczędził. Bywa że nasi redaktorzy całymi dniami grają weń pokątnie, oficjalnie udając, ze właśnie ciężko pracują (wstyd się przyznać, ja też). Redakcyjne korytarze opustoszały, a rzadkie wizyty w kuchni przypominają oczekiwanie przed salą egzaminacyjną, kiedy każdy coś tam bredzi pod nosem, zamknięty jednocześnie w sobie. Szczerze mówiąc, nie wiem, co takiego jest w tej grze, że tak wciąga i omamia – jej prostota, czy raczej jej skomplikowanie, bo paradoksalnie obydwie te rzeczy są tu obecne. A może rozmach? Albo nieskończona ilość możliwości rozegrania jednej partii? Dość powiedzieć, że ten, kto zasmakował „Master of Orion 2", już nigdy nie będzie chciał przestać się nim rozkoszować. I w pewnym sensie o to właśnie nam chodziło.

Aha, zważywszy na tak duży odzew, rozważamy możliwość sięgnięcia po inne nieprzemijalne hity. Przynajmniej raz na jakiś czas. Sprezentowaliśmy Wam juz „Panzer General", „Civilization 2" oraz „Master of Orion 2", czas więc moze na następne przeboje? Czekamy na Wasze propozycje.

Wysyłam tego maila, żeby Wam powiedzieć, że jesteście świetni. Zawsze chciałem czytać nie magazyn O GRACH, ale magazyn DLA GRACZY. I Wy naprawdę spełniacie to kryterium. Pewnie mogłoby być lepiej, ale jesteście na dobrej drodze. Zwłaszcza, jeśli przypomnę sobie ŚGK sprzed kilku lat. Nie pamiętam, który numer miałem wtedy w ręce, ale był tam chyba opis „JK: Mysteries of the Sith". Spośród innych gazetek wyróżniał się raczej in plus, ale też specjalnie zachwycony nie byłem. Natomiast teraz... konkurencja tych broszurek dodawanych do kompaktów dobrze Wam zrobiła. Zajęliście niszę po Gamblerze i Resecie, każdy PRAWDZIWY GRACZ może czytać tylko Was. No, chyba że zależy mu na tych płytkach CD... choć Wasze też są OK („Master of Orion2"– RULES!).

I dlatego postanowiłem, że będę czytał ŚGK... jesteście spoko! Śledziu robi fajne komiksy, recenzje są na poziomie, teksty z pogranicza też wbrew pozorom wcale nie takie laickie. No i co najważniejsze – ta gazetka ma duszę. Nie wiem, jak to wyjaśnić – może po prostu to „oldskulowy" układ stron, może rozbudowany dział hardware'owy... w każdym razie czuje się, że to magazyn dla odbiorcy o nieco większym od przeciętnego stażu.

Czy warto cos zmieniać? Jasne, kilka rzeczy można by rozbudować. Na przykład bardzo bym chciał, aby na cedeku oprócz demek gier pojawiało się więcej fajnych freeware'owych programików. Wystarczy 30-50 MB. Moglibyście też rozpisać jakiś mały konkursik i publikować najlepsze dzieła czytelników. Widać po Hyde Parku i Forum, że ludzie chcą mówić (nie zawsze mądrze, co prawda, ale jednak), może więc warto by było ten entuzjazm wykorzystać.

Dawid „davith" Biel

Chyba wchodzimy w jakiś szczęśliwy dla nas okres, bo listów pochwalnych przychodzi do nas coraz więcej i są coraz milsze. Najwyraźniej zaczynają przynosić owoce zeszłoroczne zmiany, jakie poczyniliśmy w piśmie – nie tylko przyzwyczailiście się do nowego wizerunku, ale wręcz naciskacie, aby iść tą drogą dalej. Dostrzegacie nowe możliwości i namawiacie nas, abyśmy wykorzystali je do cna. Co, nie ukrywamy, planujemy uczynić.

W kwestii Twoich uwag, Dawidzie, to faktycznie zawsze byliśmy, jesteśmy i zamierzamy być pismem Graczy (czyli dla Graczy od Graczy), a nie wyłącznie informatorem z bezładną zbieraniną nowości rynkowych – zaś nowy układ dodatkowo uwypukla nasze stanowisko w tej materii i jest to teraz szczególnie widoczne (wreszcie osiągnęliśmy stan, o którym marzyliśmy od 10 lat!). Oczywiście, wiemy, że jeszcze wiele pomysłów możemy wdrożyć (i pewnie większość wdrożymy – np. ten dotyczący zacieśnienia współpracy z naszymi Czytelnikami), ale wszystko w swoim czasie. Jeszcze tyle lat przed nami...

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

przereklamowanymi bublami ... wiele razy łapałem się na tym, że zaczynałem jakąś nową strategię, a dwa dni później przechodziłem amatorską kampanię do Starcrafta gdyż ta druga okazywała się lepsza. Jest jednak coś jeszcze ... nazywam to nastrojem, czasem mam ochotę pograć w rpg'a innym razem w strategię, więc często odkładam grę na jakiś czas a to ... no cóż, najczęściej kończy się formatem i utraconymi save'ami, a zaczynać od początku już mi się z reguły nie chce ... Choć jak już mówiłem staram się przechodzić gry do outra ... który niestety w nowych produkcjach (homm4) nie pojawia się w ogóle, choć w starych dobrych przebojach potrafił być dłuższy od intra :(

Dragon_Warrior

[R]ynek jest nasycony grami. Wiele osób zabiera się za każdą grę, która się ukaże, grając po 10 minut i przechodząc do następnej. Tylko czy w ten sposób można doświadczyć przyjemności z grania? Docenić trud programistów, grafików, muzyków i wielu, wielu ludzi, którzy nad grą pracowali? Chyba nie. Osobiście gram w dwie – trzy gry rocznie. Muszą to być naprawdę dobre tytuły. Numer jeden zawsze stanowiła dla mnie fabuła w połączeniu z atmosferą gry. Wystrzałowa grafika czy pięciopunktowy dzwięk nie są wcale najważniejsze. Pewnie dlatego zawsze przedkładałem RPGi nad wypełnione efektami graficznymi FPPki. Gra musi przemawiać do mojej wyobraźni, pozwolić się przenieść w przedstawiony świat – jeśli gra mi to oferuje, jestem w stanie przyjąć pewną umowność w graficznym odwzorowaniu świata.

Inaczej ma się sprawa z grami sieciowymi. Tutaj fabuła jest zbędna, najlepiej kiedy jej w ogóle nie ma, bo wtedy nie nakłada ograniczeń na grę. [...]

GandalfPl

Opr. Elektryczny

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Wykopki buraczano-ziemniaczane

Jednym z odwiecznych zagadnień dręczących mnie w zaciszu kinowej sali, gdy trwa projekcja, zbliża się punkt kulminacyjny... i w ciszy nagle rozlega się męski głos „ty, gdzie jesteś”, a po nim donośny chichot panienki – jest pytanie: co robić z burakami? To najgorszy gatunek kinowego zoologii, zwłaszcza gdy wyposażony jest w komórki, których oczywiście nie wyłącza na czas projekcji – bo świat należy do niego i powinien się dostosować. Stąd nierzadko można usłyszeć niosące się echem pływającego dźwięku słowa „ta, w kinie jestem... na filmie... nie, taki sobie... ale ludu od pyty”, zagłuszające konkurującą z dobiegającą z głośników muzyką. Idąc do kina zakładam się zwykle sam ze sobą, ile razy odezwie się komórka, z reguły przegrywam, bo jak założę, że trzy – to będzie siedem, jak siedem – to dwanaście i tak dalej. W rzeczy samej, powinno się wprowadzić kary za używanie telefonów w kinie, tak jak ma to miejsce w samolotach. Jakiś czas temu w Anglii skazano faceta na pięć lat za to, że zadzwonił do żony z podchodzącego do lądowania jumbo-jeta – miło by było zobaczyć buraka przed sądem za gadanie przez telefon podczas seansu.

To oczywiście czysta fantazja: dobrego wychowania nie da się narzucić paragrafami, szacunku do innych ludzi też nie. Problem zatem pozostaje nierozwiązany. Cóż bowiem można powiedzieć takiemu zawodnikowi, którego w ogóle nie obchodzi, że ktoś poza nim jest w kinie? Przecież nie „najmocniej przepraszam, pragnąłbym zwrócić uwagę, iż zakłóca mi pan prawidłowy odbiór tego dzieła”, bo nie zrozumie. Poprosić o zamknięcie dzioba też nie wypada – można oberwać. Cóż więc robić, dokąd się zwrócić po poradę? Ano, ani chybi do gier. W końcu są psychologowie, którzy twierdzą, że gier należy zakazać, bo stanowią wzorzec zachowań w prawdziwym życiu (z tej samej przyczyny należałoby zakazać filmów, książek i kontaktów z rodzicami, bo one też bywają wzorcem – a według rzeczonych psychologów mi chyba żyć należy bez takowych).

Bohaterem, który pierwszy przychodzi na myśl, jest rzecz jasna Duke Nukem. Któż nie pamięta jego słynnych stwierdzeń „your face, your ass, what's the difference” korzec „It's time to kick ass and chew bubble gum” (ten ostatni tekst zapożyczony został z filmu Johna Carpentera „They Live”). Idąc dalej tym tropem można dojść prosto do *Redneck Rampage* i „I'm gonna get ya”. A co na przykład zrobiłaby Lara Croft, gdyby trzy razy ktoś gadał przez komórkę? Już sobie wyobrażam to podwójne salto w tył zakończone dobyciem pary pistoletów. Szkoda tylko, że w ciemnościach kinowej sali nikt by tego nie docenił – bohaterstwo wymaga świateł jupiterów. Albo przynajmniej miecza świętego Kyrii Katama, który w tej sytuacji doskonale by się sprawdził jako element iluminacji i perswazji zarazem. Można by też podejść do tematu intelektualnie, wzorem Guybrusha Threepwooda, zwracając się do buraka „potrafię wstrzymać oddech przez dziesięć minut”, co z pewnością zmusiłoby nagabniętego do przynajmniej chwilowego zastanowienia. Z kolei posiadacz chomika miałby szansę zagrozić, że ów odgryzie nieuprzejmemu sąsiadowi głowę – nie zachęcam jednak nikogo do chodzenia z chomikiem do kina.

Przykłady da się mnożyć jeszcze długo, ale już wyraźnie widać, że gry komputerowe nie podsuną rozwiązania problemu gadających w kinie widzów. Podobnie jak nie podsuną żadnego innego rozwiązania, bo gołym okiem każdy widzi, że są to byty zupełnie nieprzystające do rzeczywistego życia i trudno po nich się spodziewać, by stanowiły wzory postępowania – tak jak nikt nie spodziewa się tego po szachach, brydżu czy wyścigach konnych. A jednak wciąż znajdują się tacy, którzy twierdzą, że gry to zło i dzieło szatana, bo uczą zabijać, kraść, kłamać i obrywać skrzydełka muszkom. Żeby jeszcze stanowiło to prawdę, nie byłoby źle – wszak w miarę jak człowiek poznaje życie, dowiaduje się, że kradzież i kłamstwo to jedna z najlepszych strategii przetrwania, a wiara w uczciwość, szlachetność i dobroduszność tak do tej pory znika, jak wiara w Świętego Mikołaja czy w miłość po wszystko wybaczy. Ale nie – wystarczy się przyjrzeć, by dostrzec, iż programy rozrywkowe w zdecydowanej swej większości pokrewne są eposom rycerskim, gdzie czyn zbożny, myśl czysta i tak dalej. Pewne, że w takim *Baldur's Gate* można być złodziejem, ale znacznie bardziej efektownie, a i przyjemnie, kiedy człowiek zostanie paladynem, bo cóż to za chwała i gloria, gdy do celu doszło się okradając biednych sklepikarzy i ciachając zatrutym sztyletem plecy stojących na drodze nieprzyjaciół. Bohaterstwo wymaga świateł jupiterów.

Niestety, ciężko jest w bohaterski sposób rozwiązać problem hałaśliwego towarzystwa w kinie. Albo dojdzie do bójki, którą można przegrać (zresztą przemoc nie jest rozwiązaniem, nawet w „Fight Clubie” stanowi tylko drogę do rozwiązania), albo narazić się na śmiech i ironiczne komentarze, albo w ogóle zostać zignorowanym i dusić po cichu swój gniew do końca seansu. Można też pójść po jakieś ciastka i samemu zacząć głośno chrupać i szeleścić papierkami – ale to też nie rozwiązanie problemu, tylko jego eskalacja. Można się przesiąść, co wydaje się najsensowniejszym wyjściem – z tym, że to eskapizm: zamiast stawić czoła problemowi, unika się go.

Przykład z kinem to tylko ilustracja, skromna i zabawna esencja nierozwiązywalnych problemów, przed którymi staje człowiek w różnych momentach swojego życia. I dlatego potrzebne są gry – nie dają gotowych odpowiedzi, nie postulują rozwiązań, nie narzucają wzorców, na moment czy dwa pozwalają za to znaleźć się w świecie, gdzie reguły są jasne, zdarzenia przewidywalne, a uczciwość, honor i szlachetność popłacają.

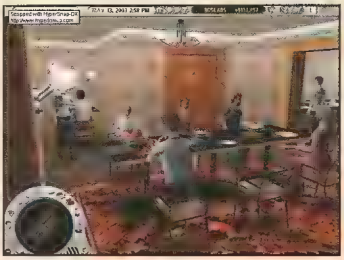
ManJAk

HOTEL GIANT

okiem Bazyliszka

Niedawno zobaczyłem grę *Hotel Giant*, która jako żywo przypomina *The Sims*, jednak rozgrywa się nie w domu, lecz w hotelu. Jego budowa i rozwój jest celem samym w sobie, jednak nie to jest istotne, lecz fakt, iż możesz dosłownie zajrzeć do jego wnętrza obserwując życie obsługi i gości oczami niewidzialnego zarządcy. Złudzenie realizmu nie jest jeszcze doskonałe, lecz patrząc jak krzątają się mieszkańcy mojego hotelu marzeń doznałem w pewnej chwili olśnienia: już tylko krok dzieli nas od gry zatytułowanej powiedzmy *Big Brother Adventures*, w której ludzie z całego świata wcielają się w postaci wirtualnych osobników. Wykonują różne, głupie zadania, słuchają lub nie poleceń wielkiego brata i starają się wygrać. Gra miałaby wielką przewagę nad programem TV: byłaby dostępna dla tysięcy ludzi, a nie tylko garstki wybrańców. Można by też symulować w niej różne nieprzewidziane zdarzenia, np.: zablokowanie się drzwi do WC, w czasie gdy wszyscy uczestnicy zgłaszają chęć skorzystania z toalety. Rezultat: walka na śmierć i życie o dostęp do sedesu.

Na razie mamy *The Sims*, które od dawna jest przedmiotem różnych, dziwnych eksperymentów basen w przedpokoju), a lada moment powinien być też dostępny *Hotel Giant* (również w polskiej wersji językowej), który zapewne również stanie się celem ataków ze strony zwariowanych graczy. Ciekawe, kto podbije stawkę tworząc właśnie *Big Brothera*? ❐



DONOSY

CYRKI Z LARĄ

Na początku maja sporo zamieszania zrobiło się wokół roli panny Croft w kolejnej części filmu „Tomb Raider". Miejsce Angeliny Jolie miała zająć Kelly Brook, znana w USA modelka. Oczywiście, zaraz się rozpętała burza, w której jedni cieszyli się z tego, bo ich zdaniem Kelly jest o wiele ładniejsza od Angeliny, zaś drudzy oburzali się, że nie można tak co film zmieniać odtwórczynię głównej roli, nie mówiąc o tym, iż Angelina dobrą Larą jest i basta. Koniec końców okazało się, iż wytwórnia ponowiła propozycję pani Jolie i ta, pomimo pretensji o spłycenie postaci Lary i nacisków, aby na planie powiększać sobie biust, przyjęła ofertę. Jak sama mówi, głównie dlatego, że dzięki temu będzie mogła ćwiczyć ze znaną grupą cyrkowców „Cirque du Soleil" – aby być jeszcze bardziej wygimnastykowaną Larą, oczywiście.

Mnie ta sytuacja odpowiada, bo podobała mi się Jolie jako Croft, ale może zanim dojdzie do etapu produkcyjnego, żeby nie było potem już żadnych afer i komplikacji, powiedzieć Angelinie, że nie musi grać w „Tomb Raider 2", żeby ćwiczyć w cyrku. To wiedzą nawet tresowane lwy i niedźwiedzie.

TYTUŁOMANIA

Wyścig o palmę pierwszeństwa w naszym grajdole toczy się na wielu poziomach – także, a może nawet szczególnie, na poziomie tytułów. Mamy pod dostatkiem wszelkich wersji „hiper", „deluxe", „gold". Jakiś czas temu oryginalnie było wzbogacić nazwę drugiej części liczbą „2000", trzecią – znacznikiem „3D" (zwłaszcza jeśli dwie poprzednie były 2D), zaś czwartą, na wzór „Batmana", ozdobić oryginalnym „4ever" lub po prostu „forever" (choć ta forma przynosi raczej pecha, zważywszy na przykład na serię „Duke Nukem"). Teraz wyścig przeniósł się na tereny surrealizmu, a pionierem jest następna część sławetnego „UT", która brzmieć będzie „Unreal Tournament 2003". Surrealizm zaś tkwi w tym, że gra ukaże się lada chwila, a więc w połowie 2002 roku, skąd więc to oznaczenie 2003? Ani to wskazuje na część, ani na rok premiery. A może chodzi o to, że dopiero wtedy gra ta zyska poklask? Oj, żeby sobie panowie z Epic Megagames nie wykrakali...

LOGIKA A'LA MICROSOFT

Jak wiecie, sprzedaż X-boxa nie idzie najlepiej, a w niektórych krajach wręcz tak fatalnie, że sprzedawcy zaczęli naciskać producenta, aby ten coś z tym zrobił, w domyśle – z ceną, która jest za wysoka. I teraz pewnie myślicie, że Microsoft wreszcie się ugiął, zniżając ceny konsol i wypierając konkurencję z rynku lepszą ofertą. Ha, lepiej! Zamiast takiej nędznej i sztampowej polityki, współpracownicy Billa Gatesa wydumali lepszy plan – postanowili wykupić Nintendo, a nie zdziwiłbym się, gdyby chcieli to zrobić także z innymi rywalami (SEGA została skaptowana już dawno temu).

To się po prostu w pale nie mieści. Jeśli tak dalej pójdzie, następnym krokiem Microsoftu, będzie kupienie sprzedawców, żeby przestali narzekać, potem nas, graczy, żebyśmy nabywali tę konsolę, a na końcu całej partii niesprzedanych konsol, żeby można wreszcie powiedzieć, że wszystko świetnie zeszło.

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Jak nie my, to kto?

Pod pewnym względem branża gier komputerowych podobna jest do branży reklamowej - w jednej i drugiej istnieje cała masa odbiorców, którym się wydaje, że wszystko wiedzą najlepiej, a już na pewno więcej, niż ludzie parający się grami lub reklamami zawodowo. I to jeszcze nawet nie byłoby złe, bo przecież każdy ma prawo wygłaszać swoje opinie, a że człek nie krowa i poglądy zmienia, to czasem chce się dowiedzieć, co myślą inni i sam prowokuje lub pozwala się prowokować. Niestety, jest jeszcze grupa, i to całkiem spora, która ma inne cele (jakie?) i której przedstawiciele dyskutują bez najmniejszego pojęcia, o czym mówią, bowiem nawet nie pofatygowali się, aby wcześniej sprawdzić to i owo i nabrać doświadczenia.

Najbardziej kuriozalna sytuacja, jakiej byłem świadkiem, miała miejsce w pewnym Empiku, kiedy to podsłuchałem taką mniej więcej rozmowę dwóch młodzieńców:

– Ty, jakie ceny! Chyba coś sobie kupię. Może „Diablo"?

– Zgłupiałeś?! „Diablo"?! Tę głupią zręcznościówkę?

– Jaką zręcznościówkę? To rolplej, baranie.

– Rolplej, który polega tylko na klikaniu, to nie rolplej, tylko zręcznościówka.

– „Ajswind" też polega na klikaniu, a chyba nie powiesz, że to zręcznościówka.

– „Ajswind" to „ajswind", tam przynajmniej jest nieliniaturowa fabuła...

– Jaka? Chyba nieliniowa? Tylko że ona właśnie jest tam liniowa.

– Nieważne. Mówię ci, że to chłam. Nie dali dobrej rozdzielczości, nie dodali questów, a sejwowanie jest do d... Zresztą, jak nie ma rozwałki w FPP, to wiadomo, że cienizna.

– Ty, ale ty mówisz o „Diablo 2", a ja chcę kupić „jedynkę".

– A co to za różnica?

– Jakbyś grał, to byś wiedział.

– A ty grałeś? Bo jak tak, to po co kupujesz?

– Ale ja nie mówię, że to zręcznościówka.

– A że twierdzisz, że to rolplej.

– A nie jest?

– Widziałem „skriny" i mówię ci, że nie.

– No sorry, ale po „skrinach" oceniać grę...

– A ty „ajswinda" to niby po czym oceniasz? Przecież wiem, że w niego nie grałeś. W ogóle nie grałeś w żadnego rolpleja, więc o czym my tu gadamy...

I tak dalej, i tak dalej – dodam jeszcze, że oczywiście młodzieńcy ci nie kupili w końcu „Diablo"; w ogóle nic nie kupili, choć jeszcze długo kręcili się po salonie i dyskutowali na różne, równie ciekawe tematy.

Przykład ten doskonale ilustruje ignorancję, jaka obecnie rozpanoszyła się w naszym środowisku. Zamiast wiedzieć, co się mówi, coraz częściej gracze mówią, co wiedzą. A raczej bełkoczą. Bez choćby minimalnej teoretycznej i praktycznej znajomości tematu – ale co najgorsze, bo to jeszcze można wybaczyć – bez najmniejszej pokory. Bo przecież, jak się czegoś nie wie, to kultura osobista nakazuje, żeby... trzymać gębę na kłódkę.

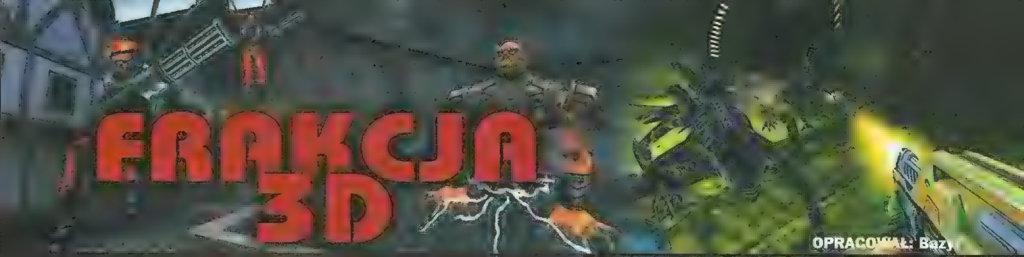
Zresztą mnie akurat jeszcze jedna rzecz w tym wszystkim drażni. Ten wątek o rozdzielczości i potem o FPP. To tylko zajawka problemu, ale jest on równie powszechny, jak owe popisywanie się niewiedzą. I w pewnym sensie leżący u źródła wspomnianej ignorancji.

Otóż dzisiejsi malkontenci uważają za chłam wszystko to, co nie jest maksymalnie krwawą jatką w rozdzielczości minimum 1024x768, z użyciem najnowszych dopalaczy i w surroundzie. A że fabuła jest cienka i prosta jak drut i człek ani sekundy się nie zastanawia, w którą iść stronę i co dalej robić, że wyobraźnia pracuje co najwyżej po graniu, podczas snu, kiedy organizm odreagowuje śniąc koszmary, że jak już coś się w grze przeżywa, to najwyżej dyskomfort, iż twórcy źle zaprojektowali układ sterowania z klawiatury i młócić nie można tak szybko, jakby się chciało – to już nie dziwi. Grunt, że jest cool, że trup ściele się gęsto i że wszyscy inni też pieją z zachwytu. Nowy, 1356 klon „Dooma", w którym do znudzenia powtarzane są wciąż te same schematy, cieszy się dziś większą popularnością, niż gra oryginalna, nowatorska, oferująca zupełnie nowe rozwiązania technologiczne, jak choćby „Black & White". Gorzej nawet – stare, wydawałoby się nieśmiertelne przeboje właśnie umierają. Nowi gracze nie tylko nie wiedzą, co to jest „Civilization" czy „Frontier", ale wręcz nie chcą tego wiedzieć.

A wszystko dlatego, że ktoś zapomniał im powiedzieć, o co w ogóle chodzi w grach komputerowych. Bo na pewno nie o bezmyślne rypanie z bazooki do kosmitów, przy donośnym ryku tychże i w wysokiej rozdzielczości na ekranie. Nie w dobrych grach. W tych więcej dzieje się w głowie gracza, niż na ekranie. To jest prawdziwa zabawa. Zabawa, którą się pamięta bardzo, bardzo długo. I która tak naprawdę nie jest wcale zabawą, a doznaniem iście metafizycznym – wejściem w inny świat, wcieleniem się w inną osobę, przeżyciem innego życia. O to chodzi w grach komputerowych. I dlatego to te dziwne i trudne gry, czy pikselowate i bure starocie będą zawsze lepsze od choćby nie wiem jak efektownych, ale prostackich i tandeciarskich nowości obliczonych wyłącznie na poklask.

Niestety, najwyraźniej ludzie, o których tu pisałem, o tym nie wiedzą. A z pewnością tak być nie powinno. Ktoś powinien im to powiedzieć, co tracą i dokąd zmierzają takim myśleniem. Wyjaśnić, uświadomić, przekonać. Kto? Na pewno nie twórcy gier, ani nie ich sprzedawcy, ale gracze – czyli my, moi mili. Bo jak nie my, to kto?

Gracz



FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: Bazy

CIERPKI ZAPACH ŚMIERCI

Większość współczesnych gier, to gry prezentujące ludzi bądź postacie humanoidalne. O ile problem estetyki ich animacji został rozwiązany już dość dawno, o tyle wciąż rzadko poprawnie rozwiązywany jest problem tego, co dzieje się z postacią po jej śmierci. Wystarczy przypomnieć sobie częste sytuacje, w których zabity w grze wróg po śmierci wpada połową swojego ciała w ścianę bądź upada przenikając przez jakiś mebel. Działo się tak dlatego, że w większości przypadków problem ten rozwiązywany jest poprzez odegranie przygotowanej wcześniej specjalnym programem (np. 3D Studio MAX) animacji. Animacja taka, choć często ma nawet kilka wariantów, zawsze zakłada, że postać upadnie na w miarę równą, poziomą powierzchnię. Stąd, gdy akurat w miejscu upadku znajdzie się jakaś przeszkoda, postać po prostu wniknie w nią. Estetyka tego rozwiązania pozostawia wiele do życzenia, szczególnie gdy zestawić makabryczny bądź co bądź widok trupa ze śmieszną sytuacją przenikania przez meble lub ściany. Problem wymagał rozwiązania.

Pierwsze próby prostego poradzenia sobie z tymi groteskowymi sytuacjami polegały na analizie otoczenia i odsuwania padającej postaci od ewentualnych przeszkód. Rozwiązanie to ma oczywiste wady, bo przy skomplikowanym otoczeniu zwykłe przesunięcie ciała nie rozwiązuje problemu. Mimo to jest ono stosowane do dziś w większości gier.

Od czasu gdy powszechnie zaczęto stosować animację szkieletową, możliwe było znalezienie nowego rozwiązania tego problemu. Animacja szkieletowa polega na animowaniu postaci pośrednio za pomocą jej szkieletu (przypominającego nieco ludzki układ kości). Następnie podczas odtwarzania takiej animacji siatka postaci jest niejako „naciągana" na szkielet i w ten sposób widzimy zanimowaną postać. Pozwala to na osobne animowanie poszczególnych części ciała bez jakiegokolwiek jego podziału na segmenty. Pozwala też na proceduralne (przez samą grę) modyfikacje układu szkieletu i w ten sposób wpływanie na zachowanie ciała. Wyobraźmy sobie teraz, że podczas upadku analizujemy kształt podłoża, na które upada ciało i tak deformujemy jego szkielet, żeby poszczególne jego części znajdowały się zawsze nad podłożem. Następnie musimy oczywiście „naciągnąć" siatkę postaci na ten nowy szkielet (nazywa się to z angielskiego skinning). W ten sposób kształt ciała dostosuje się do otoczenia i ułoży się ono odpowiednio na wszystkich jego nierównościach.

Chyba pierwszą grą, która zastosowała podobną technikę był *Hitman*. Zabity tam człowiek upadał na ziemię przy pomocy fizycznej symulacji zachowania swojego szkieletu. Co więcej technika ta pozwoliła na dodatkowy – zupełnie nowy – element w grze: przeciąganie ciał. Gdy chwyciliśmy takiego trupa za którąś z kończyn, mogliśmy przeciągnąć go w inne miejsce i obserwować jak w miarę realnie zachowuje się jego ciągnięte ciało. Nie bez znaczenia było to oczywiście dla grywalności gry, w której chowanie wyeliminowanych przeciwników było istotnym elementem taktyki.

Wadą rozwiązania zastosowanego w *Hitmanie*, choć wcale nie rzucającą się od razu w oczy, była pewna „kukiełkowatość" symulowanych ciał. Połączenia poszczególnych segmentów ciała były zupełnie swobodne natomiast ograniczenia na ich odgięciach względem siebie były bardzo „ostre", to znaczy w momencie dojścia do maksymalnego odgięcia segmentu był on gwałtownie zatrzymywany. Wyraźnie zauważyć można było gwałtowne przeskoki segmentów ciała podczas jego ciągnięcia.

System zastosowany w grze *Chrome* oraz w całym systemie Chrome Engine jest mocno wzorowany na podejściu zaprezentowanym przez twórców *Hitman'a*. Podstawową różnicą polega na dopracowaniu działania wzajemnych relacji poszczególnych segmentów ciała. Dodane zostały dodatkowe ograniczenia mające na celu uelastycznienie ich ruchu. Dzięki temu postać zachowuje się bardziej naturalnie i pozwala na bardzo realistyczną i widowiskową symulację upadku ciała.

System fizyki ciał uwzględnia wszystkie siły mogące działać na ciało. Jest to na przykład grawitacja, opór wody, silny wiatr, odrzut wybuchu oraz pęd przekazany przez trafiające w ciało pociski.

Wyobraźmy sobie stojącą postać, która otrzymuje śmiertelny strzał w głowę. Odpowiednio przyłożona do niej siła sprawi, że postać upadając najpierw odrzuci do tyłu głowę (w wyniku uderzenia pocisku) a dopiero potem upadnie w skutek grawitacji.

Innym przykładem może być wybuch granatu pod nogami postaci. Wybuch taki wyrzuci postać w górę, bo siła wybuchu podziała na wszystkie segmenty ciała. Ponieważ jednak kończyny są lżejsze od ciała, wyraźnie widać będzie, że są odrzucone silniej.

Bardzo istotne jest, że system symulacji fizyki bardzo dokładnie uwzględnia kolizje poszczególnych segmentów ciała z geometrią otoczenia. Upadające ciało precyzyjnie opiera, ześlizguje, bądź odbija się od przeszkód. Częstym zjawiskiem w *Chrome* jest wróg „przybity" do ściany serią z karabinu, a następnie zsuwający się po niej lub ciało leżące na stołach, przy którym upadło.

Dzięki precyzyjnemu badaniu kolizji ciała często zobaczyć można bardzo widowiskową scenę przelecenia umierającego wroga przez barierkę bądź inną przeszkodę przy której stoi. W ten sposób strącać można snajperów z ich wieżyczek i obserwować ich upadek z dużej wysokości.

Obecne w *Chrome* pojazdy również wykorzystują możliwości fizyki ciał w momencie, gdy postać jest potrącana przez pędzący samochód. Ciało jest wtedy odpowiednio odrzucane lub nawet przekoziołkowuje nad pojazdem.

Fizyka ciał w Chrome Engine pozwoliła zupełnie zrezygnować z wykonywania pracochłonnych animacji śmierci postaci. Każdy upadek jest dzięki niej inny oraz w 9 przypadkach na 10 bardziej widowiskowy niż gdyby była to animacja, głównie dzięki odpowiedniej interakcji ciała z otoczeniem. Gotów jestem zaryzykować stwierdzenie, że bardzo niedługo żadna gra nie obejdzie się bez tego typu rozwiązań.

Warto dodać na koniec, że system, który posłużył jako podstawa symulacji fizyki ciał okazał się bardzo interesującym pomysłem na rozwiązanie symulacji ruchu bryły oraz zawieszenia samochodu. System ten jest rozwijany na potrzeby nowego tytułu firmy Techland – gry samochodowej *Xpand Rally*.

Oficjalna data premiery *Chrome* nie została jeszcze podana, ale mamy nadzieję, że nastąpi to jesienią tego roku. ❐

„NASZ SILNIK NIE ODBIEGA OD QUAKE'A CZY UNREALA"

Szef produkcji *Chrome*, Paweł Zawodny, opowiada o różnych drobiazgach związanych z najnowszą produkcją firmy Techland.

Czy poruszające się obiekty w *Chrome* dziedziczą prędkość, na przykład czy szybkość wystrzelonej rakiety jest składową ruchu postaci i pocisku?

Tak, oczywiście. Prawdę mówiąc nie spotkałem się z innym rozwiązaniem w żadnej z gier. Prowadziłoby to do bardzo dziwnych sytuacji typu strzelanie sobie samemu w plecy (przyp. redakcji: taka sytuacja może mieć miejsce np. w grze *Unreal Tournament*), czy niemożność trafienia w cokolwiek, gdy celuje się z jadącej platformy.

Jak rozwiązaliście sprawę generowania olbrzymich otwartych terenów – urozmaicania roślinnością, generowania wzniesień? Co dzieje się w sytuacji, gdy dojdziemy do granicy poziomu?

Jeśli chodzi o generację terenów, to do ich modelowania używana jest dwuwymiarowa mapa wysokości (grafika 2D, w której jasność koloru odpowiada wysokości). Przygotowanie takich map jest możliwe nawet przy pomocy Photoshopa (fraktalowe chmury + modyfikacja ręczna). Można też użyć specjalnych programów do generowania terenów, które następnie zapisują odpowiednią mapę (np. Bryce).

Dotarcie do granicy świata w *Chrome* nie jest łatwo zauważalne wizualnie, gdyż teren sprawia wrażenie ciągnącego się w nieskończoność. Fizycznie świat się jednak kończy w pewnym miejscu i granie tam jest niemożliwe. Gracz jednak w praktyce nie może się tam dostać. Tereny w *Chrome* są jednak tak duże, że w żadnym razie ta skończoność nie przeszkadza.

Roślinność, która pokrywa teren, nie jest „sadzona" ręcznie, bo ustawienie pół miliona obiektów (a tyle minimum występuje na poziomach) to dość trudne zadanie. Służy do tego specjalne narzędzie naszego autorstwa, które na podstawie dwuwymiarowych map gęstości odpowiednio „obsadza" tereny z uwzględnieniem zasad, jakimi rządzą się poszczególne warstwy roślinności. Na przykład grube drzewa sadzone są tak, by nie kolidowały z żadnymi krzaczkami, trawkami ani oczywiście innymi drzewami. Każdej warstwie przypisany jest zestaw parametrów sterujących sposobem jej „sadzenia".

Czy silnik Chrome wykorzystuje Pixel i Vortex Shadery obsługiwane przez GeForce3 i 4 oraz ATI 8500? Jeżeli tak to do czego?

Obecnie na ukończeniu jest nowy, zmodernizowany renderer w Chrome Engine, który obsługiwał będzie Pixel i Vertex Shadery. Vertex Shadery używane będą między innymi do animowanej roślinności, Pixel Shadery na przykład do bump-mappingu.

Czy w *Chrome* znajdą się efekty atmosferyczne (mgła, deszcz, błyskawice, śnieg etc.)? Czy będą wpływały w jakiś sposób na gracza (choćby efekt śliskiej nawierzchni)?

Tak, w *Chrome* będzie występowała mgła, padał deszcz, czy też śnieg. Sam gracz nie będzie raczej ślizgał się mocniej na śniegu, gdyż utrudniłoby to sterowanie i niekorzystnie wpłynęłoby to na grywalność. Natomiast przyczepność samochodów będzie się zmieniała w zależności od powierzchni, po której jadą oraz warunków atmosferycznych.

Czy przewidujecie sprzedaż swojego silnika graficznego firmom zainteresowanym tworzeniem gier? Co wchodziłoby w skład takiej oferty?

Oczywiście! Dodam nawet, że niedawno podpisaliśmy umowę licencjonowania systemu Chrome Engine z pewną dobrze znaną polską firmą produkującą gry. Chrome Engine to nie tylko wydajny renderer wyświetlający wielki teren i mnóstwo drzew. System ten to również pewna filozofia tworzenia gier oparta o elastyczny system skryptów bazujący na dobrze znanym i doskonałym języku Java. Dzięki niemu czas prototypowania nowych projektów mierzy się w godzinach. System zawiera też oczywiście rozbudowany system symulacji fizycznej obiektów, detekcji kolizji oraz mechanizmy komunikacji sieciowej na potrzeby trybów Multiplayer. Dodatkowo posiadamy własne narzędzia służące do edycji poziomów, ustawiania parametrów obiektów, tworzenia filmów występujących wewnątrz gry, generowania oświetlenia.

Generalnie nie uważamy, by nasz silnik odbiegał wygodą użycia czy możliwościami od systemów z *Quake'a* czy *Unreala*. To, czego na razie nam brakuje, to prestiż związany z sukcesem, który odniosły te gry. Mamy nadzieję, że gra *Chrome* to zmieni.

KANTYNA

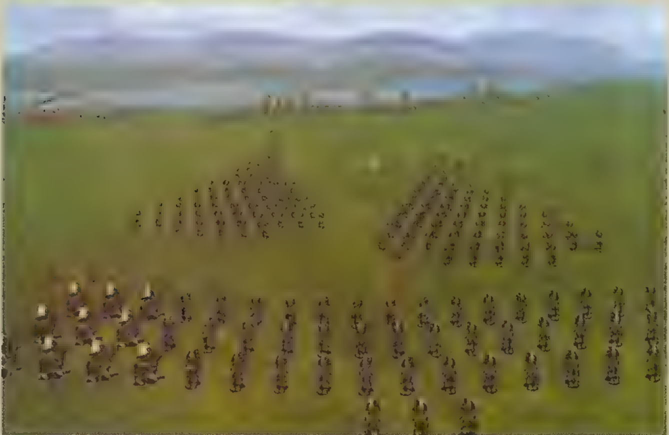
REALIZM POLA WALKI: KAWALERIA

Opracował: Romuald Burczyk

W poprzedniej Kantynie, w artykule będącym pierwszą częścią cyklu traktującego o realizmie pola walki w ujęciu strategii komputerowych, poruszyłem kwestię łuczników. Dzisiaj zajmę się kawalerią, której obraz prezentowany w grach, choć bliższy rzeczywistości niż bojowe zastosowanie łuczników, również wydaje się być obarczony kilkoma istotnymi uchybieniami. Nie są one może tak poważne jak w przypadku łuczników, lecz pozostawiają wrażenie oderwania od realiów rządzących tą formacją. Powszechnie stosowaną przez twórców gier strategicznych jest uniwersalność żołnierzy konnych formacji. Zazwyczaj znajdujemy w grach jeden rodzaj kawalerii, na domiar złego dostępny dla wszystkich wojujących stron, bez względu na ich pochodzenie czy uwarunkowania geograficzno-historyczne. Takiego uniwersalnego jeźdźca cechuje identyczna wartość bojowa, bez względu na stronę konfliktu po czyjej staje do boju. To uproszczenie jest domeną większości strategii czasu rzeczywistego osadzonych w czasach, w których użycie konnicy było powszechne. A przecież historia kawalerii wyraźnie pokazuje w jak odmiennych kierunkach ewoluowała jazda, w zależności od miejsca jej zastosowania na polach bitew.

Hunowie, dzięki swoim umiejętnościom jazdy konnej i doskonałego wykorzystania możliwości manewrowych lekkiej konnicy zbudowali na przestrzeni IV i V w. n. e. potężne państwo pomiędzy Morzem Kaspijskim a Renem, Dunajem a Danią. Ludy, które miały nieszczęście stanąć na drodze prącej do przodu konnej hordzie przybyłych z Azji Hunów, do takiego stopnia ogarnęło przerażenie, że panowało wśród nich mylne zresztą przekonanie, iż Hunowie byli jednością ze swoimi końmi i całe dnie spędzali konno, śpiąc nawet na swoich wierzchowcach. To wyolbrzymione przekonanie miało jednak swoje podstawy. Hunowie, którzy do perfekcji opanowali konną jazdę, umieli wykorzystać w walkach atuty lekkiej jazdy, przede wszystkim szybkość natarcia i uderzenie z zaskoczenia. Twórcy gier ulegli również tej wyolbrzymionej, udzielającej się dawnym ludom istnej „hunofobii" w stosunku do kawalerii. Dlaczego? Otóż jedyną grą w jakiej żołnierze nie są na stałe zespoleni z rumakami, których dosiadają, była *Three Kingdoms: Fate of the Dragon*. Wspomniany tytuł, mimo że nie rewelacyjny, ale z pewnością zawierający parę innowacji niespotykanych dotychczas w grach, wyłamuje się spod utartych schematów, narzucających grającemu skład formacji konnej, ograniczonej częstokroć do jednego rodzaju wojowników. W *Three Kingdoms* mamy swobodę w formowaniu oddziałów kawalerii. Nie dość, że możemy posłać „na koń" dowolnych żołdaków, to jeszcze w każdym momencie możemy im wydać rozkaz „z koni" i znów dysponować piechotą. Opcja szczególnie przydatna przy szturmach na fortece. W innych grach „przytwierdzeni" do siodeł kawalerzyści przyglądaliby się z oddali oczekując na przełamanie murów przez piechotę, zamiast wspomóc pieszo swoich towarzyszy. Gra oferuje niespotykaną dotychczas możliwość przejmowania zwierząt obcej armii, która zbliża ją do rzeczywistości, gdyż niejednokrotnie w historii, kosztowności, broń i konie były łupem zwycięzcy. Asyryjczycy do takiego stopnia rozwinęli swoją taktykę walki, że podczas boju oszczędzali rumaki przeciwnika, aby po wygranej wesprzeć nimi szeregi własnej jazdy, co czyniło ich machinę wojenną jeszcze bardziej potężną.

Jeśli chodzi o konie, jako podstawę kawalerii, dziwi niemal całkowite pominięcie przez twórców gier bardzo ważnej kwestii. Chodzi mianowicie o utrzymanie rączych rumaków przy życiu. Kiedy w jakiejś grze pojawia się konieczność żywienia armii, konie żywią się najwyraźniej powietrzem, ponieważ autorzy całkowicie o nich zapomnieli. W dobrym kierunku zmierza choćby *Twierdza*, w której konieczność utrzymania wierzchowców objawia się koniecznością budowania stajni. Im więcej takich obiektów, tym większy konny oddział możemy powołać. No i sprawa zmęczenia. O ile w *Shogun: Total War* kawaleria szarżować nie będzie w nieskończoność, ponieważ po pewnym czasie konie po prostu zmęczą się i niezdolne będą do galopu, o tyle w grach pokroju *Tzara* ciężkozbrojna jazda może hasać sobie po mapie do woli z jednego końca na drugi i z powrotem, a konie zachowają pełną sprawność i nawet im kropla potu ze łba nie spadnie.



FREEDOM FORCE TO GRA NASZYCH MARZEŃ

Rozmowa z formacją Irrational Games, twórcami gry Freedom Force

Opowiedzcie nam o swojej formacji. Nad jakimi projektami pracowaliście do tej pory?

Pracowaliśmy przy *SystemShock 2*, *The Lost na PS2* i *X-Boxa* (ukaże się jeszcze w tym roku), no i oczywiście właśnie skończyliśmy *Freedom Force*.

Skąd przyszedł wam do głowy pomysł na *Freedom Force*? Czy jesteście fanami komiksów?

Można tak powiedzieć. Od dzieciństwa jesteśmy [illegible] niektórych komiksów, a *Freedom Force* to po prostu gra naszych marzeń.

Czy fani komiksów znajdą we *Freedom Force* jakieś bezpośrednie nawiązania do postaci i wydarzeń znanych choćby z albumów Marvela?

Nic zbyt dosłownego. Po prostu komiksy z wczesnych lat sześćdziesiątych stanowiły dla nas ogólną inspirację do stworzenia gry.

Czy *Freedom Force* jest bliższy strategii czy RPG? Jakie elementy gatunkowe zawarliście w grze?

To kompletny miks. Gra opiera się na misjach z taktyczną naturą. Niemniej jednak walka toczy się bardziej jak w *Baldur's Gate 2*, a bohaterowie poruszają się w trójwymiarowym środowisku, w którym wszystko może ulec zniszczeniu. Można podnosić samochody i rzucać nimi w przeciwników, a nawet używać latarni w charakterze pałek. Mamy też wspaniały system rozwoju postaci, który pozwala rozwinąć każdą wyobrażalną moc. Będzie można nawet importować skóry z Internetu z różnych stron fanowskich. Ogólnie sądzę, że zarówno miłośnicy RPG jak i stratedzy znajdą tu coś dla siebie.

Kto będzie najpotężniejszym przeciwnikiem we *Freedom Force*? Czy masz jakichś ulubieńców?

Moim ulubieńcem jest zdecydowanie Deja Vu. Przy tworzeniu go miałem dużo zabawy. To przeciwnik, który potrafi klonować siebie oraz innych, w dodatku mówi rymami.

Czy myślicie już nad tym, co zrobicie po *Freedom Force*?

Tak, ale na razie nie wolno mi o tym mówić.

Dzięki za rozmowę.

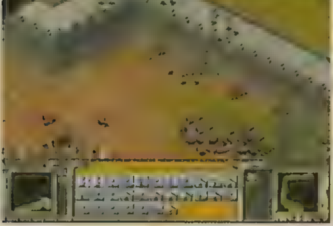
Nie ma sprawy. Pozdrawiam czytelników waszego pisma i wszystkich fanów komiksów o superbohaterach w Polsce.

Podobnie jak w przypadku łuczników, tak i formacje konne wyraźnie ukazują odmienność między azjatycką i europejską drogą w historii wojskowości. Z jednej strony lekkie wysoce mobilne, walczące z zaskoczenia i dystansu oddziały koczowników, zaś z drugiej strony ciężkozbrojne hufce jazdy nastawionej na bezpośrednią walkę w otwartym polu. I tutaj dochodzimy do kolejnej istotnej rozbieżności między rzeczywistością a grami. Średniowieczna europejska kawaleria była elitarną formacją, której rycerze chronili się za ciężkimi pancerzami nie tylko z chęci uniknięcia ran w walce w bezpośredniej styczności z wrogiem, ale także w obawie przed rosnącym zagrożeniem ze strony łuczników. Nie ulega wątpliwości, iż szczególnie we wczesnym okresie istnienia „ciężkiego" rycerstwa, wyposażenie pojedynczego jeźdźca wymagało poniesienia niemałych nakładów. Za pełne uzbrojenie i opancerzenie rycerza można było na przykład zakupić kilka wsi. Niestety nijak nie przekonamy się o tym w żadnej grze. Dominującym w strategiach rozwiązaniem jest oderwane od rzeczywistości przeświadczenie autorów objawiające się tym, że ciężko zbrojny kawalerzysta jest niewiele droższy od zwykłego piechura. Fani erpegów zdają się mieć lepsze od strategów wyobrażenie o kosztach wyekwipowania wojowników, ciułając długimi godzinami na dobrą zbroję dla członka drużyny. Niestety strategom nie było dane poczuć na własnej skórze finansowego ciężaru dla państwa, które zdecydowało się na utrzymywanie licznych oddziałów konnych. Dość wspomnieć grę *Tzar: Ciężar Korony* i występującą w niej niezmiernie liczną kawalerię. Z czasem oczywiście koszty utrzymania ciężkozbrojnego rycerstwa malały, aby wraz z upowszechnianiem się broni palnej całkowicie wyprzeć żelazne zbroje, czyniąc je bezużytecznymi.

Czasy świetności kawalerii to również bogata historia polskiej armii, w której ta formacja długo odgrywała dominującą rolę. Polska husaria na długo zapisała się w naszej pamięci, jak i z pewnością nie zapomną o niej dawni wrogowie Rzeczypospolitej. Często udowadniała ona swoją wartość na polach bitew, z których Kircholm (1605) czy odsiecz wiedeńska z roku 1683 to tylko kropla w morzu militarnych sukcesów polskiej jazdy, która skutecznie stawiała czoła kilkukrotnie liczniejszym przeciwnikom. Ze świecą szukać, szczególnie w erteesach podobnych momentów, kiedy nieliczne elitarne oddziały jazdy pokonują przeważającego liczebnie wroga, nastawionego na masową produkcję. Jest to możliwe w *Shogun: Total War*, która oddaje do dyspozycji gracza trzy rodzaje kawalerii, sprawdzające się w wykonywaniu odmiennych zadań bojowych. Oczywiście ich działania muszą być odpowiednio skoordynowane z działaniami piechoty i strzelców, stanowiących bezcenne wsparcie. Nie ma piękniejszego widoku jak rzucona ze wzniesienia uformowana w klin ciężka jazda rozbijająca szyki zdezorientowanego wroga padającego pod naporem konnicy niczym łany zbóż. Dodatkowo zbiera ona cenne doświadczenie, stając się w ten sposób młotem przełamującym szyki wojsk przeciwnika niczym współczesna broń pancerna, siejąc strach i przerażenie w oczach oponentów. Oczywistym jest fakt, że jeźdźcy na nie wiele zdadzą się podczas szturmu zajętego przez jednostki wrogiego daimyo wzgórza czy góry o stromych zboczach utrudniających podejście pod linie obrońców. Atak jazdy w takich warunkach niechybnie zakończy się porażką i z całą pewnością okupiony będzie olbrzymimi stratami.

W późniejszym okresie szarże na pozycje wroga straciły na znaczeniu, ze względu na grad pocisków z broni palnej mogący powstrzymać atakującą kawalerię, zanim impet jej ataku zagroziłby w jakikolwiek sposób obrońcom. Kawaleria przeistaczała się de facto w poruszającą się konno piechotę, która jak w grze *Gettysburg* po dotarciu na bitewne pole przystępowała pieszo do walki.

Kawaleria, formacja tak istotna niegdyś dla prowadzenia działań wojennych, wymaga jeszcze dopracowania, ponieważ jej obraz prezentowany w grach, mimo że pełniejszy od łuczników, pozostaje raczej mało udaną podróbką niż zbliżoną do oryginału kopią, mającą cechy rzeczywistego odwzorowania realiów tego rodzaju wojska. Pojawiają się w grach rozwiązania, które przybliżają nas do ideału, lecz jest ich za mało i dopiero połączenie wszystkich w jednym tytule dałoby zadowalający efekt. ❐



TAWERNA

OPRACOWAŁ:
Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

W lipcu na polskim rynku powinna ukazać się polska wersja gry „Morrowind" – trzecia część cyklu „The Elder Scrolls". Do naszej redakcji jakiś czas temu trafiła wersja beta tej gry (a lada chwila powinna dotrzeć wersja anglojęzyczna) i powiem szczerze, że jestem pod wielkim wrażeniem tego, co ujrzały moje oczy. Niestety, ku mojemu zaskoczeniu, nie bardzo miałem z kim podzielić się moim zachwytem, bowiem okazało się, iż większość moich znajomych po prostu nie zna cyklu z Bethesdy. I nie jest to, jak teraz o tym myślę, dziwne, gdyż faktycznie część pierwsza w ogóle nie trafiła na nasz rynek, a część druga przez niego tylko przemknęła i to daaawano temu. Pomyślałem więc, że i Wy być może nie wiecie, co zacz, dlatego postanowiłem w tym wydaniu „Tawerny" przybliżyć Wam trylogię świata Tamriel.

THE ELDER SCROLLS

I. Arena

The Elder Scrolls
ARENA

Początki były trudne. „Arena" pojawiła się w roku 1994 i nie zyskała sobie poklasku wśród graczy. Głównie dlatego, że jej wygląd, co tu mówić, był co najwyżej przeciętny. Ale człek nie samym chlebem żyje, a gracz – nie samymi efektami audiowizualnymi. Zaś w sferze fabularnej „Arena" pokazywała już pazury. Dość powiedzieć, że podczas gry spotkamy aż 18 ras, że możemy zawędrować do jednego z ponad 400 osad, że labirynty kryją około 2500 magicznych artefaktów. Co więcej, teren gry jest naprawdę spory, a fabuła całkowicie nieliniowa, w dodatku oferująca wiele działań wykraczających poza główny scenariusz. To podejście pełne iście matejkowskiego rozmachu przyświecało zresztą twórcom z Bethesdy także w pozostałych częściach.

II. Daggerfall

DAGGERFALL

„Daggerfall", który swoją premierę miał dwa lata później, w 1996 roku, był przełomem dla cRPG w ogóle, a odmiany FPP szczególnie – i Wielki Dżojus tylko raczy wiedzieć, dlaczego nie stał się tym dla erpegów, czym „Civilization" dla strategii.

Opisując „Daggerfall", koniecznie trzeba powiedzieć, że świat gry jest tu porównywalny z powierzchnią... Wielkiej Brytanii. I to wszystko w widoku FPP! Ilość mieszkańców zasiedlających ten obszar przekracza 750 tysięcy i z każdym osobnikiem można porozmawiać. Owszem, grafika dziś wydaje się przestarzała (piksele!), ale przecież wówczas był to przełom technologiczny. Jedynym konkurentem dla „Daggerfall" mógł być wtedy jedynie „System Shock", ale kudy mu do niego, skoro ten ostatni dział się w zamkniętych przestrzeniach, ledwie w stacji kosmicznej i kilku poziomach. W „Daggerfall" zaś mieliśmy otwarte przestrzenie, osady, no i olbrzymie podziemia. To zaś oznaczało, że gry tu było nie na tydzień, ani nawet na miesiąc. Zwłaszcza, że zakończeń autorzy gry przygotowali tutaj aż sześć.

Głównym mankamentem „Daggerfall", który chyba miał największy wpływ na złe postrzeganie gry przez środowisko rolplejowców, był nieciekawy system sterowania (naturalnie, można się było w końcu przyzwyczaić, ale jednak łatwe to nie było – wtedy, gdyż dziś obsługa myszką stała się tak oczywista, jak piwo w każdej przydrożnej tawernie). Dziwaczny też wydawał się system tworzenia postaci – nie na tabelach, ale za pośrednictwem czegoś w rodzaju testu: odpowiadało się na pytania, a postać tworzyła się sama na podstawie odpowiedzi. Inna sprawa, że mnie akurat taka technika przypadła do gustu, gdyż była zupełnie odmienna od tego, co wtedy oferowały (i dziś oferują) komputerowe rolpleje – a ja cenię sobie każdą taką inicjatywę (bo bez nich wciąż gralibyśmy w tekstówki!).

III. Morrowind

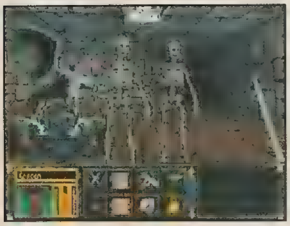
DAGGERFALL

Kiedy czytacie te słowa, trzecia część cyklu „The Elder Scrolls" od jakiegoś czasu jest już obecna na zachodnim rynku. My będziemy musieli na nią poczekać aż do lipca, ale warto o tyle, że ukaże się od razu w polskiej wersji językowej.

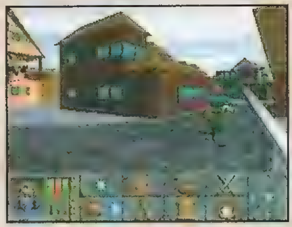
W grze zachowano jednoosobowy skład drużyny, widok FPP, nieliniowość fabuły i wielkość świata. Oczywiście, oprawa audiowizualna wykorzystuje najnowsze osiągnięcia technologiczne (a mówiąc wprost – rzuca na kolana). Co więcej, do gry dołączony będzie „Construction Set" pozwalający edytować zdarzenia już istniejące w „Morrowind", a nawet stworzyć zupełnie nowy świat. Więcej szczegółów poznacie już za miesiąc, kiedy zamieścimy recenzje tej wspaniałej gry.

Na pożegnanie

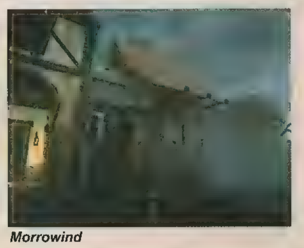
Wszystko wskazuje na to, iż „Morrowind" będzie bardzo poważnym konkurentem dziewiątej odsłony „Might & Magic", a kto wie, czy nie jego pogromcą. W obydwu grach mamy do czynienia z ogromnym światem widzianym z perspektywy bohatera i wielowątkową fabułą, w obydwu system gry jest własnym wytworem twórców (a przy tym dopracowany niemal do perfekcji), w obydwu mamy do czynienia z całą sagą, a w dodatku każda z nich ma swoje grono zatwardziałych wielbicieli. Ja na razie sam nie wiem, która z gier jest lepsza, ciesząc się dwiema na raz. A przy okazji i tym, że przypomniały mi się stare czasy i stare gry – i poważnie zastanawiam się nad ponownym przegraniem dwóch retro-hitów cRPG z epoki „przedakceleratorowej": „Might & Magic 6" oraz „Daggerfall". Co i Wam szczerze doradzam. ❑



Arena



Dagerfall



Morrowind

NINTENDO
GAMECUBE™
PIKMIN
Pozwól Pikminom
zrobić czarną robotę.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel: 071/339 78 02

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Michał No[illegible]

MISTRZOSTWA POLSKI „MAGIC: THE GATHERING" 2002

Miejsce: Reform Plaza – Warszawa
Czas: Piątek 19.04.2002 – Niedziela 21.04.2002
Liczba uczestników: 96
Sędzia główny: Adam „Ceti" Cetnerowski
Stawka: Tytuł Mistrza Polski oraz możliwość wzięcia udziału w Mistrzostwach Świata w Sydney oraz Mistrzostwach Europy w Amsterdamie

W minionym miesiącu odbyła się najważniejsza w naszym kraju impreza spod znaku „Magic: The Gathering". Wydawnictwo ISA w porozumieniu z Wizards of the Coast oraz ligą DCI zorganizowało kolejne Mistrzostwa Polski, których celem było wyłonienie ośmiu najlepszych graczy – Polskiej reprezentacji narodowej. Na miejscu pojawiłem się jako jeden z zaproszonych dziennikarzy i przez cały okres trwania turnieju zaglądałem najlepszym przez ramię, drażniłem sędziów i organizatorów pytaniami, by wreszcie wydusić kilka słów z Adriana Brzegowego, czyli nowego Mistrza Polski.

Właściwe mistrzostwa rozpoczęły się dopiero w sobotę, jednakże większość uczestników pojawiło się we wspaniałej sali kompleksu Reform Plaza już w piątek. Dzień ów był ostatnią szansą na zakwalifikowanie się do Mistrzostw Polski w ramach tak zwanego turnieju „Grinder". Mógł w nim wziąć udział każdy, a ośmiu najlepszych dostało okazję wystartowania w zasadniczej części imprezy. Po zakończeniu ostatnich kwalifikacji okazało się, że o miano najlepszego będzie się ubiegać 119 osób, w rzeczywistości jednak w turnieju wystartowało z różnych przyczyn tylko 96 graczy.

Pierwszego dnia, czyli w sobotę, odbywały się turnieje w systemie draft, drugiego z kolei gracze zmagali się w środowisku Type 2. W każdej rundzie sędziowie sadzali graczy losowanych z puli najlepiej radzących sobie w turnieju przy stoliku 'featured match', zaś ich poje

ZWYCIĘSKA TALIA

[illegible]

2 Grim Lavamancer
4 Llanowar Elves
4 Basking Rootwalla
4 Wild Mongrel
3 Yavimaya Barbarian
4 Raging Kavu
4 Flametongue Kavu
4 Firebolt
2 Fire/Ice
4 Urza's Rage
4 Call of the Herd

1 Keldon Necropolis
4 Karplusan Forest
8 Mountain
8 Forest

Sideboard:
3 Hull Breach
3 Compost
3 Shivan Wurm
3 Spellbane Centaur
2 Meteor Storm
1 Engulfing Flames

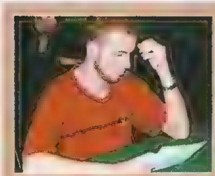
dynki były traktowane jako pokazy dla publiczności. Poszczególne kolejki przebiegały raczej spokojnie, choć zdarzył się jeden incydent, który sędzia główny Adam Cetnerowski zakwalifikował jako znaczenie kart – winny zawodnik został wykluczony z turnieju. Jak się dowiedziałem, po takim wydarzeniu jurorzy piszą raport do ligi DCI, gdzie, po rozpatrzeniu przeszłości gracza może się zdarzyć, że zawodnik zostanie zawieszony na kilka miesięcy a nawet na całe życie, choć ten ostatni przypadek zdarzył się ponoć tylko raz we Włoszech, gdy rozdrażniony gracz pobił na turnieju sędziego. W niedzielę wieczorem znana już była finałowa ósemka, jednakże prawdziwe emocje miały się dopiero rozpocząć. Zgodnie z regulaminem Mistrzostw Polski ostateczny ranking ustalany jest dopiero po rozegraniu między finalistami ostatniego turnieju. Ku zaskoczeniu wszystkich zwycięzcą okazał się Adrian Brzegowy z Krakowa, który jednocześnie zadebiutuje w polskiej reprezentacji.

Poza zasadniczymi rozgrywkami wchodzącymi w skład Mistrzostw Polski cały czas odbywały się również tak zwane 'side eventy', czyli miniturnieje sankcjonowane przez ligę DCI. Sam miałem okazję wziąć udział w dwóch (Type 2 oraz Draft), ale moje „osiągnięcia" pominę lepiej milczeniem. Jak się okazało mój pomysł na złożenie talii z byle czego i wystartowanie z nią w turnieju nie był receptą na sukces.

POLSKA REPREZENTACJA „MAGIC: THE GATHERING"

[illegible]

Ogółem tegoroczne Mistrzostwa Polski z pewnością przejdą do historii jako najlepiej zorganizowane. ISA stanęła na wysokości zadania i zorganizowała turniej na światowym poziomie. Również gracze dopisali, zwłaszcza jeżeli chodzi o zapał z jakim oddawali się swojej pasji. Partyjki „Magica" rozgrywane były w Reform Plaza nawet w nocy, a co niektórzy przez czas trwania turnieju opuszczali salę jedynie w celu nabycia żywności. Następna impreza już za rok, ale nam pozostaje trzymać kciuki za naszą świeżo wyłonioną reprezentację, która już w wakacje przejdzie wielki sprawdzian na arenie europejskiej i światowej. Ekipa „Świata Gier Komputerowych" trzyma za nich kciuki. ❑



[illegible]

[illegible]

Cześć. Jestem z Krakowa mam 20 lat, obecnie jestem studentem pierwszego roku prawa Uniwersytetu Jagiellońskiego. W „M:TG" zacząłem grać trzy i pół roku temu, w momencie premiery „Urza's Saga". „Magica" pokazał mi mój kolega z liceum. Nigdy wcześniej nie grałem w żadne karcianki ani erpegi, ale „M:TG" zainteresowało mnie na tyle, że udałem się do sklepu i kupiłem moją pierwszą podstawkę do „Tempesta".

[illegible]

Na turniejach zacząłem grać dość szybko bo już w chwili pojawienia się dodatku „Urza's Legacy". Na początku oczywiście bardziej doświadczeni gracze przetrzepali mi skórę, ale po stosunkowo niedługim czasie byłem już na tyle dobry, że utrzymywałem się w rankingu na stałej pozycji, z czasem zaś zacząłem zdobywać coraz wyższe miejsca. Moimi największymi sukcesami do tej pory były finały w 2 ostatnich turniejach Pre-Release, miejsca w Top8 na Pol-Tour i na PTQ (Pro-Tour Qualifier). W momencie gdy jechałem na Mistrzostwa Polski byłem w Top 50 (najlepsza pięćdziesiątka) – dawało mi to automatyczną kwalifikację do turnieju.

[illegible]

Zwycięstwo było dla mnie szokiem i ogromnym szczęściem. Wiary w siebie nabrałem po pierwszym dniu. Poszło mi wtedy znakomicie i po cichu zacząłem liczyć na miejsce w najlepszej ósemce kraju.

[illegible]

Jestem bardzo zadowolony, tytuł mistrza Polski to z pewnością marzenie każdego gracza „M:TG" w naszym kraju. Na mistrzostwach na pewno nie będę się wycofywał dla turniejów pobocznych tak jak to podobno miało miejsce w zeszłym roku. Biorę co prawda taką możliwość pod uwagę, ale tylko jeśli złożę słabą talię do formatu Extended (jeśli takowy będzie rozgrywany) i przegram kilka partii z rzędu. Z całą pewnością nie wycofam się w Type 2 ani Drafcie.

[illegible]

Mam w domu stałe łącze i korzystam z sieciowej wersji „M:TG". Przed Mistrzostwami Polski rozegrałem w sieci około 40-60 draftów, co pozwoliło mi się oswoić ze środowiskiem turniejowym. Poza tym bardzo pomogli mi gracze z Krakowa, z którymi testowałem moją talię przed wyjazdem. Tu wypada mi podziękować Mariuszowi Kucharskiemu, Adrianowi Ciszkowi, Marcinowi Kumorkowi oraz Tomkowi Horeckiemu za ich wydatną pomoc w przygotowaniach.

[illegible]

Lubię napierające talie, z tego względu pozwolę sobie wybrać dwa kolory, a konkretnie czerwony i zielony. Zresztą to właśnie one zapewniły mi tytuł Mistrza Polski. Jeżeli chodzi o dodatek to typowałbym raczej ulubiony blok, czyli „Odyssey" oraz „Torment"? Dlaczego? Ponieważ to właśnie teraz odnoszę największe sukcesy i to właśnie one będą mi się dobrze kojarzyć. Z pobudek sentymentalnych wymieniłbym jeszcze „Urza's Saga", przy którym zdobywałem pierwsze doświadczenia na scenie turniejowej.

[illegible]

Ja również dziękuję.

MUZYKA

Rhapsody
Power of the Dragonflame

Gry komputerowe oraz RPG rozgrywające się w światach fantasy są szalenie popularne. Kolejne części najsłynniejszych cykli oraz klimatyczne sesje z udziałem mistrza gry wymagają, oczywiście, odpowiedniej oprawy muzycznej. Takim właśnie zapalonym śmiałkom żądnym przygód i walki chciałbym zaproponować nowy album zespołu „Rhapsody" pod tytułem Power of the Dragonflame.

Muzyka prezentowana przez włoski kwartet zaliczana jest do gatunku Symphonic Epic Hollywood Metal. To, jakże niejasne, określenie oznacza ni mniej ni więcej, tylko rodzaj cięższego brzmienia uzupełnionego przez elementy muzyki klasycznej, w czym „Rhapsody" się specjalizuje. Wydawnictwo jest concept-albumem, czyli płytą opisującą jakąś historię, w tym wypadku jest to czwarta część dziejów magicznej krainy Algalord, zamieszkiwanej zarówno przez dzielnych wojowników, złych czarnoksiężników, jak i całe stada potworów. Jednym słowem, mamy tu świat do pewnego stopnia naśladujący uniwersum stworzone przez Tolkiena (oczywiście nie tak doskonałe). Jak nietrudno się domyślić, tak pomyślany projekt nadaje się idealnie do opisywania wędrówki dowolnych bohaterów przez fantastyczne światy.

Na krążku znajdziemy dziesięć utworów, z których większość stanowią bardzo szybkie i dość agresywne kompozycje metalowe, z udziałem jednak takich instrumentów, jak kotły, fortepian, czy skrzypce. Cechą charakterystyczną „Rhapsody" nie są bowiem „ostre" brzmienia, lecz właśnie symfoniczne aranżacje, z udziałem prawdziwej orkiestry oraz profesjonalnego chórku. Z tego powodu muzyka, z jaką przyjdzie nam się zetknąć, jest dość oryginalnym połączeniem dwóch pozornie całkowicie odmiennych gatunków. Efekt okazuje się jednak bardzo interesujący, sprawiając, iż płyta nadaje się jako tło dla wielkich batalii oraz epickich czynów, choćby w najnowszych odsłonach *Might and Magic*, czy *Wizardry*.

Piotr Bilski

Power of the Dragonflame,
SPV Poland 2002

KSIĄŻKI

KRISTEN BRITAIN
ZIELONY JEŹDZIEC

Kristen Britain zajmuje się głównie poezją i literaturą faktu. W 1992 roku ukończyła swą pierwszą powieść, którą zaczęła pisać jeszcze przed maturą. Urodzona w Batawii, w stanie Nowy Jork, Kristen uwielbia podróże, jazdę konną (co widać w powieści), pływa też na kajaku oraz gra na gitarze. „Zielony jeździec" zdobył uznanie wielu miłośników heroic fantasy na całym świecie.

Karigan pochodzi z rodziny niezbyt bogatej, acz dumnej. Jej ojciec jest kupcem, człowiekiem najlepiej czującym się podczas niebezpiecznych morskich eskapad, kiedy można przeżyć przygodę i pohandlować. Córka dziedziczy te jego cechy i nie potrafi okiełznać swego temperamentu. Ma z tego powodu nieliche kłopoty.

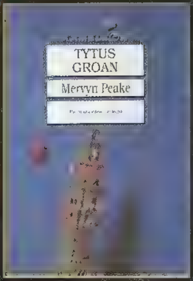
Wyrzucona ze szkoły za pobicie Mirwella, dziedzica prowincji, dziewczyna podróżuje przez las, aby szybko znaleźć się w domu. Nagle spotyka Zielonego Jeźdźca, który ugodzony strzałami umiera, ledwo utrzymując się na koniu. Ów przed śmiercią prosi ją, by przejęła powierzoną mu tajną misję, od której zależą losy królestwa Sacoridi i króla Zachary'ego. Karigan nie zastanawia się ani chwili – jest gotowa podjąć wyzwanie i stoczyć pojedynek z przerażającym Człowiekiem-Cieniem, który zrobi wszystko, aby ją powstrzymać.

W książce Britain czarna magia zatruwa leśny świat, ale przeciwstawia się jej magia dobra, umiejąca walczyć z ohydnymi istotami ciemności. Kiedy Karigan jest w niebezpieczeństwie, jej broszka potrafi uczynić ją niewidzialną. Gdy zagraża jej stwór podobny do pająka, z pomocą przybywa orzeł-opiekun.

Kristen Britain planuje napisanie dalszego ciągu swej przygodowej sagi. Jest już nawet znany tytuł kolejnego tomu: „Lustro księżyca". Jak twierdzi autorka, akcja następnej książki będzie się rozgrywać dwa lata po wydarzeniach opisanych w „Zielonym Jeźdźcu". Główną bohaterką pozostanie nieustraszona Karigan G'ladheon.

Wojciech M. Chudziński

„Zielony Jeździec", Kristen Britain.
Tłum. Marta Koniarek.
Wyd. ISSA, Warszawa 2001.



Urodzony w 1911, zmarły w 1968 roku Mervyn Peake, popularność zyskał dopiero po śmierci, ze względu na swą niezwykłą trylogię, opisującą życie w zamku Gormenghast. Peake pierwsze dwanaście lat swego życia spędził w Chinach, co bez wątpienia miało wpływ na kształtowanie się jego wyobraźni. Gdy wraz z rodzicami przeniósł się do Anglii, rozpoczął studia w Królewskiej Akademii Sztuk Pięknych. Malował i rysował zawodowo, m.in. ilustrując dzieła zaliczane do klasyki literatury oraz pisząc wiersze i książki dla dzieci z własnymi grafikami.

Kiedy w 1946 roku opublikował pierwszy tom trylogii, zatytułowany „Tytus Groan", książka ta od razu zwróciła uwagę krytyków. Podkreślano gotyckie wzorce powieści, jej oniryczny klimat oraz niezwykłą plastyczność opisów. U Peake'a nie ma co prawda charakterystycznych dla powieści grozy elementów nadprzyrodzonych, takich jak duchy, wampiry czy nawiedzone zamki, są za to gotyckie dekoracje i obecny na każdej stronie strach, który czai się między wierszami.

W dziwnym zamku, który wznosi się ponad osadami zamieszkanymi przez poddanych, przychodzi na świat siedemdziesiąty siódmy pan na Gormenghast – niezbyt urodziwy chłopiec o fiołkowych oczach. Otacza go labirynt posępnych murów, zakurzonych pokojów, mrocznych korytarzy i ludzie – galeria niezwykłych postaci, z których każda zdaje się być naznaczona szaleństwem. Życiem w zamku od zawsze rządzą mało zrozumiałe rytuały i zwyczaje. Nikt nie pamięta, kto je ustanowił i kiedy to nastąpiło. Taka jest tradycja i wszyscy pozostają jej wierni. Lecz dziecko, które przyszło na świat stanowi – jak się wydaje – zapowiedź zmian.

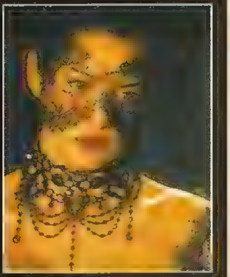
Siła tej książki, napisanej pięknym literackim językiem, jest jej klimat, przywodzący na myśl angielskie powieści o duchach. Ale w „Tytusie Groan" wszystkie duchy to po prostu ludzkie namiętności, tak silne, że prowadzą nawet do zbrodni.

Wojciech M. Chudziński

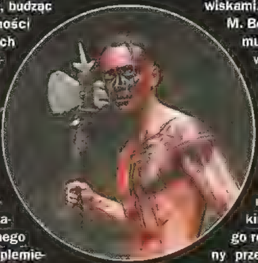
„Tytus Groan", Mervyn Peake.
Tłum. Jadwiga Piątkowska.
Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2002.

BRATERSTWO WILKÓW

WIDEO



Kinematografia francuska od lat z powodzeniem konkuruje z komercyjnym kinem akcji z Hollywood. Ostatnim efektownym tego przykładem jest „Braterstwo wilków“. Akcja filmu rozgrywa się w osiemnastowiecznej Francji. Na południu kraju, w biednej prowincji Gaveudan, tajemnicze zwierzę atakuje ludzi, budząc wśród miejscowej społeczności panikę. Zabiegi miejscowych stróżów prawa są bezskuteczne. Ataki nie ustają, a wieści o „potworze z Gaveudan“ docierają do kolejnych prowincji królestwa, psując opinię majestatu króla. W odpowiedzi, Ludwik XV wysyła z misją swego nadwornego przyrodnika, który ma wyjaśnić zagadkę. Gregoire de Fronsac zabiera ze sobą swojego zaufanego przyjaciela – Mani, szamana z plemienia Irokezów...

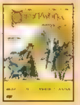


Film posiada wspaniały scenariusz łączący wiele elementów, które w dodatku reżyser, Christophe Gans, z ogromnym wyczuciem połączył w efektowną całość. Mamy w nim wszystko to, co zawierać powinno kino płaszcza i szpady, ale są tu też obecne elementy rodem z horrorów i... kina szpiegowskiego. Ponadto „Braterstwo wilków“ wzbogacone zostało o wspaniale przygotowane sceny walki, które pod względem choreograficznym są równie dobre, jak te z „Matrixa“ czy „Romeo musi umrzeć“. Gwiazdor kina akcji M. Dacascos, świetnie sprawdza się w roli mistrza sztuk walki, podobnie jak młodzi Francuzi: S. Le Bihan i V. Cassel. Reszta obsady jest mieszanką młodych aktorów z utytułowanymi nazwiskami. Błyszczy szczególnie uroda M. Bellucci („Malena“). Bohatera filmu, czyli tajemniczego potwora, wykreowali specjaliści ze słynnego studia Jima Hensona. Stworzyli oni animatroniczny (czyli sterowany elektronicznie) model bestii, i to w różnej skali. W części zdjęć wykorzystano także animację komputerową. „Braterstwo wilków“ mignęło prawie niezauważenie przez kinowe ekrany jesienią ubiegłego roku, podobnie jak wcześniej inny przebój znad Sekwany – „Taxi“. Warto więc teraz nadrobić zaległości, korzystając z premiery tego filmu na kasetach wideo i płytach DVD (wersja zarówno z napisami, jak i lektorem). Szczególnie na DVD można docenić widowiskowość filmu, a to dzięki cyfrowej jakości dźwięku i obrazu. Wspaniała muzyka i scenografia w połączeniu z efektownymi zdjęciami tylko dodają tej kostiumowej historii uroku. Wraz z akcją, która jest nieprzewidywalna niemal do końca, wszystko to czyni z „Braterstwa wilków“ miłą odmianę wobec komercyjnej nudy, jaka dociera do nas zza oceanu.

Reżyseria: Christophe Gans
Obsada: Samuel Le Bihan, Mark Dascacos, Monica Bellucci, Emilie Dequenne, Vincent Cassel, Jeremie Renier
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group

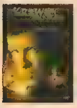
DVD

SENS ŻYCIA WG MONTY PYTHONA
MONTY PYTHON I ŚWIĘTY GRAAL
JABBERWOCKY



Twórczość grupy Monthy Pythona mimo upływu lat ciągle budzi ogromne zainteresowanie. Ich programy telewizyjne oraz filmy wciąż jednak są rzadkością w Polsce, tym bardziej wydanie trzech ich dzieł stanowi nie lada gradkę. W specjalnym zestawie znalazła się reedycja filmu „Sens życia“ oraz „Jabberwocky“ i specjalne dwupłytowe wydanie „Monthy Python i Święty Graal“. Szczególnie dwa ostatnie zasługują na uwagę ze względu na poprawiony cyfrowo obraz i dźwięk. „Jabberwocky“ otrzymał dodatkowo komentarz Gilliama oraz galerie szkiców i plakatów. „Święty Graal“ oferuje natomiast wiele różnorodnych dodatków związanych ze słynną parodią legendy o królu Arturze. Całość na pewno zachwyci każdego fana Monthy Pythona i szkoda tylko, że zabrakło w nim „Żywotu Briana“.

KRAWIEC Z PANAMY



Ekranizacja powieści jednego z najlepszych specjalistów od literatury szpiegowskiej – J. Le Carre'a, to świetnie zrealizowana przez Boormana („Excalibur“) historia pracy współczesnego wywiadu wielkich mocarstw. Brak efektownych fajerwerków film rekompensuje wspaniałym aktorstwem. Grający brytyjskiego agenta Brosnan z wdziękiem parodiuje swoje najsłynniejsze wcielenie (Jamesa Bonda), ale prawdziwą perłą jest Rush (Oscar za „Blask“) w roli tytułowej. Cyfrowej jakości obrazu i dźwięku nie można nic zarzucić, a na osłodę można sięgnąć do standardowych dodatków.

ŚWIĘCI Z BOSTONU

Reżyserski debiut muzyka Troy'a Duffy'ego to jeden z ciekawszych filmów ostatnich miesięcy. Przygody braci MacManus, irlandzkich emigrantów, którzy niespodziewanie przejmują obowiązki policji, tępiąc przestępców, dostarczą sporo rozrywki miłośnikom filmów Tarantino czy Ritchiego. Duffy nie zapomniał o niczym. Znajdziemy więc w „Świętych...“ specyficzny humor, szybki montaż oraz pełną przemocy i makabry akcję. Dobry jak zawsze aktorsko Dafoe i znakomite zdjęcia wraz z irlandzką muzyką to dodatkowe atuty. Płyta zwyczajem Visionu ma zarówno napisy, jak i lektora oraz standardowe dodatki

KONKURS

Pytanie konkursowe:
Proszę podać nazwiska przynajmniej trzech aktorów, którzy należeli do Monthy Pythona.

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, należy przysyłać na adres redakcji do 30 czerwca br. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez Warner Home Video i Vision.

KUPON KONKURSOWY

Z ostatniej chwili...

W Gazecie Wyborczej można było niedawno przeczytać, że powstały plany przyznania Billowi Gatesowi kolejnego tytułu doktora honoris causa. Co najważniejsze, plany te powstały na Wydziale Nauk Ekonomicznych i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego. Projektodawca pomysłu, prof. Zygmunt Drążek, twierdzi, że przyjęcie przez szefa Microsoftu doktoratu byłoby zaszczytem dla uczelni, ponieważ „Bill Gates jest osobą, która dokonała rewolucji w dziedzinie informatyki". Pomysł szczecińskiej uczelni pozostawmy bez komentarza...

Równie ciekawe pomysły powstają w głowach naszych sąsiadów. Więźniowie odsiadujący kary w berlińskich zakładach penitencjarnych będą mogli skorzystać z możliwości zaocznych studiów przez internet. W kwietniu rozpoczął się pilotażowy projekt, w ramach którego więźniowie z zakładu karnego w berlińskiej dzielnicy Tegel otrzymają ograniczony dostęp przez internet do uniwersytetu w Hagen. Skazańcy będą mogli, na statusie studenta zaocznego, uczestniczyć w wirtualnych zajęciach oraz rozmawiać przez internet z opiekunami i kolegami. Założeniem tego internetowego przedsięwzięcia jest podniesienie wykształcenia więźniów i przez to ułatwienie im powrotu do społeczeństwa po zakończeniu kary.

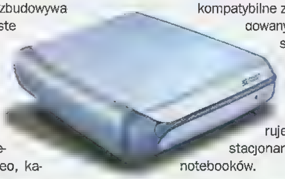
Firma Intergraph zawarła z Intelem ugodę w sprawie o nielegalne wykorzystanie przed laty przez Intela w konstrukcji procesorów Clipper rozwiązań opatentowanych przez Intergrapha. W myśl porozumienia Intel przekaże Intergraphowi 300 milionów dolarów. W sądzie czeka kolejna sprawa tego typu. Ten sam Intergraph oskarża Intela o naruszenie swoich praw patentowych przy konstrukcji układów Itanium. Choć wyrok jeszcze nie zapadł to obie strony zgodziły się, że w przypadku zwycięstwa Intergrapha Intel zapłaci 150 milionów dolarów, a po wniesieniu apelacji i ponownej przegranej Intela – dodatkowe 250 milionów dolarów (początkowo Intergraph domagał się 2,5 miliarda dolarów).

ZEWNĘTRZNY FIREWIRE

Przenośny HDD

www.wd.com

Zewnętrzne dyski twarde stają się coraz bardziej popularne. Firma Western Digital zapowiedziała wprowadzenie do sprzedaży zewnętrznego dysku twardego FireWire 120GB – wysokowydajnego modelu charakteryzującego się prędkością obrotową 7200 obrotów na minutę. Urządzenie jest kompatybilne z komputerami Macintosh oraz PC i opiera się na dysku twardym WD Caviar 7200RPM i karcie bridge 1394-IDE drugiej generacji, w której wykorzystano czołowe rozwiązanie rynku – chipset Oxford 911. Dzięki możliwości łączenia dysków w szereg możliwe jest rozbudowywanie pojemności dysków przez proste dołączanie kolejnych zewnętrznych dysków twardych. Dodatkowym ułatwieniem jest zgodność nowych urządzeń ze standardem Plug & Play. Zewnętrzne dyski Western Digital FireWire idealnie nadają się do przechowywania dużych ilości danych generowanych przez cyfrową edycję wideo, kamery cyfrowe, aparaty cyfrowe, skanery i kolekcje muzyki gromadzonej w formatach cyfrowych. Zewnętrzne dyski są także dogodnym rozwiązaniem umożliwiającym proste wykonywanie kopii bezpieczeństwa wewnętrznego dysku twardego. W odróżnieniu od innych nośników przenośnych, takich jak np. płyty CD, cała zawartość wewnętrznego dysku może być przeniesiona na jeden dysk. Dyski WD FireWire to rozwiązanie typu hot-swap – mogą być odłączane i podłączane do komputera bez konieczności jego wyłączania i są kompatybilne z każdym komputerem z wbudowanym portem FireWire, wykorzystującym system operacyjny Windows 98 SE (i nowsze) lub Mac OS 8.6 (i nowsze). Dla komputerów bez portu FireWire, Western Digital oferuje karty PCI dla komputerów stacjonarnych i karty PC CardBus dla notebooków.



MICROSOFT WSPIERA DVD+RW

Standardy zapisu DVD

www.microsoft.com

Standardowi wielokrotnego zapisu nośników DVD – DVD+RW przybył bardzo silny sprzymierzeniec. Podczas konferencji WinHEC (Windows Hardware Engineering Conference) Microsoft ogłosił, że wesprze tylko jeden ze standardów zapisu DVD – następny system operacyjny Windows będzie obsługiwać właśnie standard DVD+RW. W nowej wersji systemu operacyjnego Microsoftu (znanej obecnie pod nazwą kodową Longhorn), obsługa DVD+RW ma być równie prosta, jak nagrywanie na dyskietki czy płyty CD-R. Wprawdzie Microsoft nie wyklucza rozszerzenia nowego systemu o wsparcie dla kolejnych standardów ale jak na razie pracuje wyłącznie nad obsługą DVD+RW. Członkowie stowarzyszenia DVD Forum, które promuje konkurencyjny standard – DVD-RW – przyjęli te informację spokojnie i stwierdzili, że decyzja Microsoft nie będzie miała większego wpływu na rynek zapisywalnych DVD. Jednak praktyka i dotychczasowe doświadczenia oraz głosy wielu analityków pozwala sądzić, że decyzja Microsoftu w praktyce oznacza, że to właśnie format DVD+RW, a nie DVD-RW, stanie się standardem, który wygra.

NOWE SIEDEMNASTKI

Monitory NEC

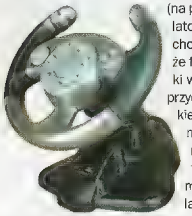
www.nec.com

Firma NEC-Mitsubishi rozpoczęła sprzedaż w Polsce 17-calowych monitorów NEC MultiSync FE770 i NEC MultiSync FE770M. Monitory przeznaczone są na rynek masowy i oferują doskonałą jakość obrazu za przystępną cenę i wyposażone zostały w nowy, udoskonalony kineskop Diamondtron NF (Natural Flat) oraz pomniejszoną, efektowną obudowę. Technologia Diamontron zapewnia idealnie płaski, wolny od zniekształceń obraz z 60% redukcją zewnętrznych odbić światła. Modele FE są pierwszymi, w których NEC-Mitsubishi udostępnia zalety technologii Diamondtron Natural Flat szerokiemu gronu użytkowników. Obydwa modele spełniają normy ergonomii, w tym TCO 99, a także ważny standard PFC (Power Factory Control). Monitor NEC MultiSync FE770M dzięki wbudowanym głośnikom (2 x 1W) i wyjściu słuchawkowemu idealnie nadaje się do aplikacji multimedialnych. Użytkownicy obydwu modeli zapewne docenią także obsługę standardu sRGB, który gwarantuje wymianę obrazów z innymi urządzeniami peryferyjnymi zgodnymi z tym standardem bez przekłamań kolorów. Automatyczny system kalibracji zapewnia kompatybilność z aparatami cyfrowymi, skanerami, odtwarzaczami DVD itp. System sRGB jest również standardem obowiązującym w internecie. NEC MultiSync FE770 kosztuje 960 zł, multimedialny NEC MultiSync FE770M – 1090 zł.

DO LATANIA I JEŻDŻENIA

Wolant i kierownica

www.media-tech.pl



Mad Runner MT166 to komputerowy wolant produkcji firmy Media-Tech. Można go z powodzeniem używać w profesjonalnych symulacjach lotniczych (na przykład MS Flight Simulator) jak i w grach samochodowych, gdyż pełni tak że funkcję kierownicy. Dzięki wbudowanym dwunastu przyciskom oraz krzyżakowi kierunkowemu urządzenie może także z powodzeniem pełnić funkcję cyfrowo-analogowego gamepada. W zestawie z wolantem znajduje się moduł analogowych pedałów hamulca i gazu. Jednak gdy użytkownik nie ma mozliwości lub nie lubi korzystać z pedałów, może użyć analogowych wiosełek umieszczonych pod kołem wolantu, realizujących funkcje pedałów. Dodatkowo Mad Runner wyposazony został w technologię wibracji i wstrząsów Vibration Firce co podnosi atrakcyjność gier. Urządzenie jest wyposazone w interfejs USB. Cena Mad Runnera to 119,90 zł.

NAGRAJĄ 60X?

Chipset do nagrywarek

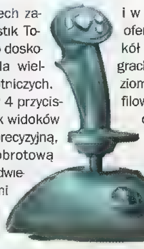
www.sharp.com

Firma Sharp zapowiedziała, że zaprojektowała chipset będący sercem nagrywarek pozwalający na znaczne zwiększenie prędkości zapisu na płytach CDR/RW. Układ oznaczony symbolem GA-100T8R6MZ, potrafi wypalać dane z prędkością... 60x. Tę sama niewiarygodną prędkość (to 9 MB/s!) można z wykorzystaniem układu osiągnąć przy odczycie danych. Natomiast nośniki DVD są przez niego czytane z prędkością 16x. Nie są jeszcze znane żadne szczegóły techniczne rozwiązań, dzięki którym chipset Sharpa osiąga tak dobre wyniki. Wiadomo jedynie, że układy trafią do sprzedazy już w czerwcu 2002 roku, a pierwsze korzystające z niego nagrywarki powinny pojawić się pod koniec roku.

IDEALNY DO SYMULATORÓW

Dżojstik Media-Techa

www.media-tech.pl



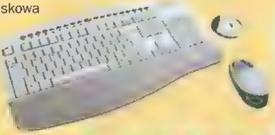
Firma Media-Tech zaprezentowała dżojstik Tomahawk MT168. To doskonała propozycja dla wielbicieli symulacji lotniczych. Wyposażony jest w 4 przyciski akcji, przełącznik widoków oraz wygodną i precyzyjną, pokrytą gumą, obrotową przepustnicę. Poza dwiema standardowymi osiami X i Y (przechylanie na boki i w przód oraz w tył) urządzenie oferuje oś Z (obracanie rączki wokół własnej osi) pełniącą w grach lotniczych funkcję steru poziomego. Ergonomicznie wyprofilowana rączka, wytrzymała obudowa wykonana z plastiku ABS oraz solidne podstawki sprawiają, że gra dżojstik nadaje się dla każdego. Tomahawk jest wyposażony w interfejs USB a jego cena to

RADIOWY ZESTAW TRUSTA

Nagra CDR i przeczyta DVD

www.toshiba.com

Firma Trust zaprezentowała kolejne urządzenie ze swojej rodziny „bezprzewodowców". Zestawi US 305KS Wireless Optical Desk Set to klawiatura oraz mysz optyczna z ładowarką komunikujące się z komputerem za pomocą fal radiowych. Klawiatura radiowa ma 19 dodatkowych, programowalnych przycisków oraz wskaźnik ostrzegający przed wyczerpaniem baterii, pięcioprzyciskowa mysz optyczna to model Ami Mouse 250 SX Wireless Optical (o którym pisaliśmy w poprzednim numerze ŚG). Zestaw podłączany jest do portów PS/2 komputera i korzysta z dwukanałowego systemu transmisji radiowej w paśmie 27 MHz. Dzięki zastosowaniu aż 256 możliwych kodów i ograniczeniu zasięgu do 1 m urządzenie jest odporne na zakłócenia ze strony podobnych urządzeń pracujących w pobliżu (na przykład w biurach). Cena zestawu to 355 zł.



POŻEGNANIE Z DURONEM

Koniec produkcji Duronów

www.amd.com

Siedemnastego kwietnia przewodniczący rady nadzorczej AMD, W. Jerry Sanders, zapowiedział zaprzestanie produkcji procesorów Duron. Fabryka w Teksasie, gdzie produkowane są Durony, zajmie się wyłącznie produkcją pamięci typu flash. Uzasadnieniem decyzji o wstrzymaniu produkcji Durnonów są koszty marketingu. Firmy AMD podobno nie stać na intensywne promowanie dwóch linii procesorów równocześnie. A taka reklama jest niezbędna, aby skutecznie rywalizować z Intelem. Produktami z segmentu low-budget (dla klientów o niskim budżecie) staną się słabsze Athlony. Ich pozycję mogą bowiem zająć procesory oparte na rdzeniu Hammer, o których mówi się, że zapoczątkują nową rodzinę procesorów. Ostatnim Duronem, jaki pojawi się na rynku, będzie procesor oparty na nowym rdzeniu Appaloosa 0,13 mikrona, który do sprzedaży trafi w drugim kwartale tego roku.

NOWE PENTIUM-M

Procesory dla notebooków

www.intel.com

Intel wprowadził na rynek trzy nowe procesory z rodziny Pentium 4-M (mobile). Są to układy taktowane częstotliwościami 1,4 GHz, 1,5 GHz i 1,8 GHz. Nowe P4-M mają być zauważalnie tańsze od swoich poprzedników. Intel uważa, że rynek notebooków nieustannie rośnie i obniżka cen procesorów przystosowanych do komputerów przenośnych i tak się opłaci. Na początku marca, gdy procesory P4-M debiutowały na rynku, w Stanach Zjednoczonych notebooki z tymi układami kosztowały około 2500 dolarów. Teraz procesory tej serii montowane są już w komputerach kosztujących ponizej 1500 dolarów. Pojawienie się procesora P4-M z zegarem 1,4 GHz ma wzmocnić ten trend. Elementem nowej strategii Intela jest takze nietypowa kampania reklamowa, jaką firma prowadzi na nowojorskim Manhattanie. Uzbrojeni w notebooki przedstawiciele Intela nie szukają kontaktu z biznesmenami jezdząc na skuterach i deskorolkach zaczepiają „zwykłych" ludzi.

CIEKŁOKRYSTALICZNE DWA W JEDNYM

Monitor LCD z odbiornikiem TV

www.philips.com

Philips rozpoczął sprzedaż nowego monitora LCD 15" z wbudowanym tunerem TV o oznaczeniu 150MT. Nowy monitor to wspaniała propozycja dla wszystkich, którzy pracując z komputerem chcą jednocześnie mieć możliwość obejrzenia wiadomości lub innego programu telewizyjnego. Urządzenie charakteryzuje się doskonałymi parametrami kontrast 500:1, jasność 310 cd/m2, poziomy kąt widzenia 140 stopni, pionowy kąt widzenia 120 stopni i czas reakcji około 25ms. Monitor wyposażony jest w zintegrowany tuner TV z możliwością zaprogramowania do 100 programów oraz odbiorem telegazety (niestety bez obsługi polskich znaków), wbudowane głośniki 2x2,5W RMS, złącze EURO/SCART, S-VHS, dwa złącza Audio RCA oraz pilot zdalnego sterowania. Za jakość oglądanego obrazu odpowiada cyfrowy filtr grzebieniowy, system „Incredible picture", funkcja redukcji zniekształceń DNR oraz ustawienia „Smart picture". Odpowiednią jakość dźwięku zapewnia natomiast system Digital Nicam Stereo oraz funkcje „Smart sound" i „Incredible surround". Dzięki opcji „Picture in picture", możliwe jest jednoczesne oglądanie program TV oraz praca na komputerze. Sugerowana cena Philipsa 150MT, objętego trzyletnią gwarancją, to 3990 zł.

TAJEMNICZE ODEJŚCIE BLACKLEYA

Ojciec Xboxa opuszcza Microsoft

www.microsoft.com

Microsoft oficjalnie potwierdził, że jego szeregi opuszcza Seamus Blackley, czyli dyrektor techniczny odpowiedzialny za konsolę Xbox – uznawany za jednego z ojców tego urządzenia. Do tej pory Blackley był osobą poświadczającą wiarygodność całego projektu – jako były pracownik działu SKG DreamWorks zajmującego się grami komputerowymi trafił do Microsoftu, by przez kilka miesięcy pracować nad rozwojem interfejsu DirectX. Po kilku miesiącach pracy zaproponował kierownictwu rozpoczęcie prac nad własną konsolą do gier, a po premierze urządzenia uczestniczył w wielu ważnych imprezach promujących konsolę. Według przedstawicieli Microsoftu odejście Blackleya nie będzie miało wpływu na plany związane z konsolą czy poparcie dla tego projektu. Całkiem możliwe jednak, że ma to spory związek z wyjątkowo słabymi wynikami sprzedaży konsoli na rynku japońskim i europejskim.

CYCLONE W POLSCE

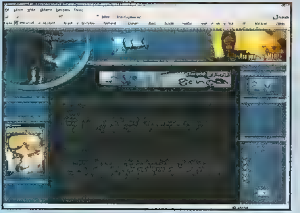
Najszybsza nagrywarka TDK

www.tdk.com.pl

INTERNAL
CyClone
CD-R/RW WRITER

Zaprezentowane na tegorocznych targach CeBIT nagrywarka CyClone 40/12/48 oraz szybkie płyty CD-R 40x i trwałe CD-RW 12x trafią niedługo do polskich sklepów. CyClone 40/12/48 oferuje maksymalną szybkość zapisu płyt CD-R 40x, a dla CD-RW 12x. Natomiast odczyt następuje z maksymalną prędkością 48x. W urządzeniu zastosowano technologię Buffer Underrun Protection, która poprzez zapobieganie błędom „buffer underrun" zapewnia niezawodne działanie nagrywarki. Nagrywarka CD-R/RW CyClone 40/12/48 jest dostarczana razem z bogatym pakietem oprogramowania, w którego skład wchodzi m.in. Nero Burning ROM w wersji 5.5 oraz program do zapisu pakietowego CD-R/RW InCD oraz aplikacja Digital Mix Master czyli cyfrowa szafa grająca. Całość uzupełnia przewodnik szybkiej instalacji, dysk CD-R, dysk CD-RW High Speed, pisak do opisywania płyt oraz części potrzebne do montażu nagrywarki w komputerze. Razem z nagrywarką do sprzedaży trafią nowe płyty CD-R Ultra High Speed (UHS) 40x. Posiadają one cienką warstwę kontrolującą oraz system ORSP (Optimised Rotational Stability Printing), który zapewnia stabilność płyty nawet przy dużych prędkościach zapisu, np. 40x. Dodatkowo dzięki zastosowaniu ulepszonej formuły barwnika oraz opracowaniu nowej warstwy ochronnej, udało się zwiększyć odporność płyty na zarysowania i wpływ czynników zewnętrznych, a także wydłużyć żywotność płyty. Także w zakresie nośników wielokrotnego zapisu TDK oferuje coś nowego. To płyty CD-RW (CD wielokrotnego zapisu), umożliwiające nagrywanie z prędkością do 12x. Nośniki te są kompatybilne również z wolniejszymi nagrywarkami (zapis CD-RW 4x, 8x lub 10x). Niestety na razie nie są znane ceny ani nagrywarki ani płytek.

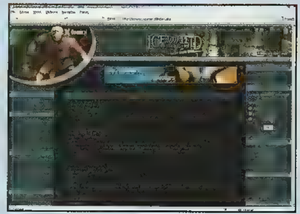
CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE



XGAMER

Doskonały vortal poświęcony grom komputerowym. Znajdziesz w nim sporo nowinek z rynku producentów gier, zapowiedzi oraz recenzje najpopularniejszych gier a także galerie, artykuły oraz forum i chat. Serwis hostuje także strony poświęcone poszczególnym grom. Wszystko opatrzone jest doskonałą szatą graficzną. Naprawdę warto tam zajrzeć.

http://xgamer.pl



ICEWIND DALE

Jeden z podserwisów vortalu xgamer.pl. Poświęcony jest grze Icewind Dale. Znajdziesz tam pełen opis przejścia gry oraz kompendium traktujące o zbrojach i broniach dostępnych w grze. Stronę w wersji off line możesz obejrzeć także na płytce dołączonej do tego numeru ŚGK w dziale „Od czytelników ŚGK".

http://icewind.xgamer.pl

C64 POWER
Nowości
Witaj w świecie Commodore 64!
Artykuł: Historia firmy Commodore

C64 POWER

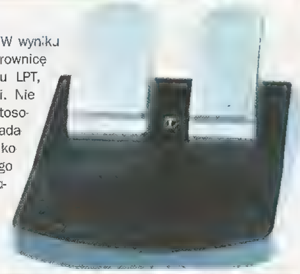
Ta strona to prawie pełne kompendium wiedzy o ośmiobitowym komputerze Commodore 64. Zawiera kilkanaście działów, między innymi, gry, sprzęt, scena, emulacja, programowanie, rozbudowa C64 oraz publicystyka. Niedawno autorzy serwisu uruchomili internetowe radio SID FM nadające audycje o C64.

http://c64.nostalgia.pl

TWIN TURBO 2 DELUXE

Force Feedback, lecz nie wszędzie

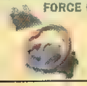
Arkadiusz Matczyński



Manta, dystrybutor firmy **Technology Innovation** w Polsce, wprowadziła do sprzedaży nowy model kierownicy **Twin Turbo 2 Deluxe**. Jest ona następcą ***Twin Turbo*** i ***Twin Turbo 2***. Różni się od swoich poprzedniczek nowym wyglądem, oraz opcją ***Force Feedback***.

Twin Turbo 2 Deluxe, powiela zastosowane w poprzednich kierownicach elementy. Składa się z kierownicy, pedałów, drążka zmiany biegów wraz z hamulcem ręcznym. Wprowadzono nowy kształt pedałów o sportowym charakterze, sportową dźwignię zmiany biegów i hamulec ręczny. Pojawił się także nowy panel kolumny kierownicy o sportowym, srebrno-szarym odcieniu oraz wyprofilowane koło kierownicy pokryte doskonałą imitacją skóry.

TESTOWALIŚMY

	F1 SIM COMPACT	PC-299 TOP DRIVE 3	MT-156 SPEED DRIVE	TWIN TURBO DELUXE PC	PC TWIN TURBO 2	WINGMAN FORMULA FORCE GP
Kierownica						
Producent	DIGITAL EDGE	SPECTRO VIDEO	MEDIA TECH TECHNOLOGY	INNOVATION	X-TECNOLOGIES	LOGITECH
Dystrybutor	CODA	MULTISTYK	MULTISTYK	MANTA	MANTA	MANTA
Cena	399 zł	289 zł	329 zł	299 zł	239 zł	69,90 zł
ŚGK	9/99	8/00	8/00	11/00	1/02	1/01

Kierownica

Najważniejszą cechą kierownicy, do jakiej już zdążyliśmy się przyzwyczaić, jest możliwość regulowania kąta nachylenia oraz wysokości. Stosowane jest to w prawdziwych samochodach i niezwykle przydatne. Kierownicę można przymocować do podłoża przy pomocy czterech, dobrze trzymających przyssawek. Na gładkiej płaszczyźnie, mimo energicznych ruchów, kierownica sprawdza się doskonale, przez cały czas zachowując kontakt z podłożem. Jeśli ktoś lubi, lub po prostu ma za wysokie biurko, to może kierownicę zamontować także między udami. Jednak zastosowanie to nie jest najlepsze dla osób wysokich. Do kierownicy przymocowuje się pedały i dźwignię zmiany biegów wraz z hamulcem ręcznym. Do tego służą dwa gniazda umieszczone z tyłu kierownicy.

Pedały

Podstawka pod pedałami jest nieco większa niż w poprzednich modelach. Zapewnia to o wiele większą stabilność i przyjemne oparcie dla stóp. Pedały umieszczone są od siebie w dobrze dobranej odległości. Na pewno nie dojdzie do sytuacji, iż zamiast gazu naciśniesz hamulec, bądź odwrotnie. Kabel łączący je z kierownicą jest wystarczająco długi, by swobodnie ułożyć je w odległości odpowiedniej do wygodnej jazdy. Podobnie jak kierownica, tak i podstawka pod pedały posiada przyssawki oraz dodatkowo gumki zabezpieczające przed niekontrolowanym przesuwaniem. Drążek zmiany biegów z hamulcem ręcznym

Ostatnim elementem zestawu jest drążek zmiany biegów połączony z hamulcem ręcznym. Oprócz standardowych elementów trzymających zastosowano dodatkowo metalową klamrę, którą można przymocować do blatu. Nieodłącznym elementem zestawu jest zasilacz.

Do wszystkiego

Twin Turbo 2 Deluxe można podłączyć do PSX, PS1 oraz PS2. O ile podłączenie do konsoli jest oczywiste za pomocą odpowiedniego kabla, to dziwi nieco sposób podłączenia do PC. Odbywa się to za pomocą przejściówki. W wyniku jej zastosowania kierownicę podłącza się do portu LPT, czyli do portu drukarki. Nie jest to najlepsze zastosowanie, gdyż przy posiadaniu drukarki zachodzi konieczność jej czasowego odłączenia, a w przypadku gdy dojście do komputera nie jest zbyt łatwe, stanowi to nie lada kłopot.

Force Feedback

Opcja wstrząsów sprawdza się na konsolach i komputerach wyposażonych w systemy wspomagające Force Feedback. Srodze zawieźć się mogą posiadacze systemu Windows XP, który nie wspomaga działania tej opcji. W dodatku były problemy z uruchomieniem tej kierownicy na nowym systemie. Jednak w marcu na stronie **Manty** pojawił się komunikat następującej treści:

„Kierownice Twin Turbo Delux Force Feedback oraz Compressor Deluxe Force Feedback nie działały dotąd z Windows NT, 2000 oraz XP. Teraz, dzięki nowym sterownikom, problem został zażegnany. Wadą takiego rozwiązania jest brak force feedbacku pod systemami NT, 2000 oraz XP. Windows NT oraz 2000 nie są systemami używanymi powszechnie do grania i dlatego kierownice z nimi nie pracują. Natomiast Windows XP jest po prostu systemem młodszym niż same kierownice, więc nie dało się przewidzieć, że nie będą one współpracowały z tym systemem. Manta pracuje nad poprawieniem kierownic i wkrótce w sklepach pojawią się wersje sprzętu z działającym force feedbackiem pod Windows XP".

Twin Turbo 2 Deluxe to dobra kierownica, którą można podłączyć zarówno do PC, jaki i konsoli. Jedynie problem z najnowszym systemem może nieco zastanowić nad jej zakupem. Jeśli jednak nie zamierzasz „przesiadać" się na ten system i masz 400 zł na wydanie, to jest to właśnie produkt dla Ciebie. Sportowy wygląd i Force Feedback na pewno przypadnie wszystkim do gustu. ❐

TWIN TURBO 2 DELUXE

wydawca	***Technology Innovation***
adres	***Manta*** ***ul. Rysy 33*** ***02-828 Warszawa*** ***http://www.manta.com.pl.***
cena	***399 zł***

KLAWIATURY MINT MI-8810 I MI-9900

Nowe klawiatury PS/2 z MiNt

Arkadiusz Matczyński

MiNt
MiNt
Multimedia
Keyboard Mi-8810-PS/2

Klawiatura MiNt Mi-8810

Klawiatura multimedialna **MiNt Mi-8810** to jedna z ciekawszych atrakcji prezentowanych na stoisku **MiNt** podczas tegorocznych targów CeBIT w Hannoverze. Posiada 19 dodatkowych klawiszy funkcyjnych. Służą one np. do obsługi odtwarzacza multimedialnego, odbierania poczty elektronicznej, otwierania ulubionych stron www. Znacznym ułatwieniem dla miłośników muzyki z komputera są klawisze do regulacji głośności. Klawiatura multimedialna **MiNt Mi-8810** posiada złącze PS/2, jest Plug & Play i jest kompatybilna z Microsoft Windows 9x/2000/XP.

Do obsługi wszystkich klawiszy niezbędne jest zainstalowanie oprogramowania dostarczonego wraz z klawiaturą. Klawiatura testowana była na nowym systemie Microsoft Windows XP. Dostarczone sterowniki zainstalowały się bez żadnego problemu, co dobrze świadczy o producencie. Wraz ze sterownikami można zainstalować program do obsługi klawiszy. Z poziomu programu można dostać się do stron producenta i w razie problemów ściągnąć najnowsze oprogramowanie.

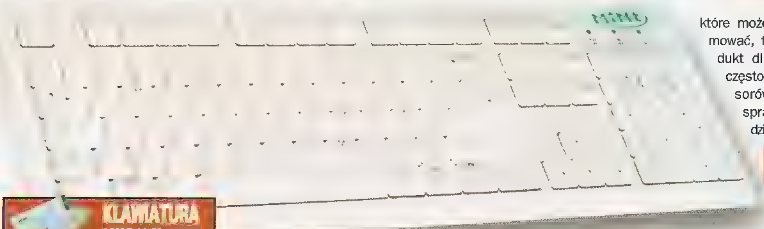
Dodatkowe przyciski można przede wszystkim zaprogramować wedle uznania. Część z nich służy do obsługi multimedialnej części komputera, czyli odtwarzacza CD, regulacji poziomu głośności, całkowitego wyciszenia głosu. Kolejne z nich służą do obsługi internetu. Są to przeglądarka stron www, klient poczty internetowej, grupy dyskusyjne. W końcu są też o takie, które przydadzą się niektórym użytkownikom, jak np. uruchomienie trybu MS DOS, przejście w tryb uśpienia czy zamknięcie systemu. Wszystkie przyciski posiadają domyślne ustawienia podlegające modyfikacji przez użytkownika.

Klawiatura posiada niewielką podstawkę pod nadgarstki. Jest ona zintegrowana z klawiaturą. Warto zaznaczyć, iż środkowa część klawiatury jest nieco mniejsza niż w klawiaturach innych producentów, w tym także klawisze kursorów. Przewód łączący klawiaturę z płytą główną jest dosyć długi, więc nie powinno być problemu z jej podłączeniem.

Klawiatura **MiNt Mi-8810** jest bardzo ciekawą propozycją. Jeśli potrzebujesz dodatkowych klawiszy, które możesz dowolnie zaprogramować, to jest to właśnie produkt dla Ciebie. Jeśli jednak często używasz klawiszy kursorów, to wcześniej sprawdź, czy wygodnie będzie Ci z nich korzystać.

KLAWIATURA MINT MI-8810

wydawca	***MiNt Electronics*** ***www.mint-electronics.com***
polski dystrybutor:	***M-Trade sp. z o.o.***
adres	***ul. Jana Kazimierza 46/54*** ***01-248 Warszawa*** ***http://www.mojepc.pl***
cena	***26,84 zł***

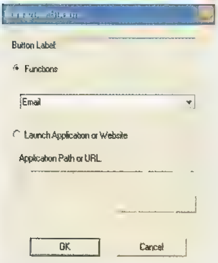


Klawiatura MiNt Mi-9900

Druga z prezentowanych klawiatur jest standardowym modelem z trzema dodatkowymi klawiszami służącymi do wyłączania komputera, usypiania go i pobudzenia z uśpienia. Wszystkie klawisze są standardowych rozmiarów. W tym także klawisze kursorów, które są w bezpośrednim kontakcie z klawiszem ↵. Nie ma podkładki pod nadgarstki, a długość przewodu jest także wystarczająca do swobodnego podłączenia jej do płyty głównej. ❐

KLAWIATURA MINT MI-9900

wydawca	***MiNt Electronics*** ***www.mint-electronics.com***
polski dystrybutor:	***M-Trade sp. z o.o.***
adres	***ul. Jana Kazimierza 46/54*** ***01-248 Warszawa*** ***http://www.mojepc.pl***
cena	***17,69 zł***


Button Label

● Functions

Email

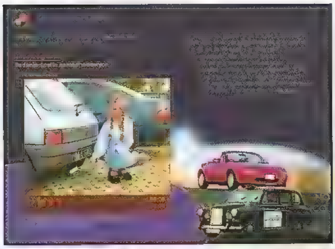
○ Launch Application or Website

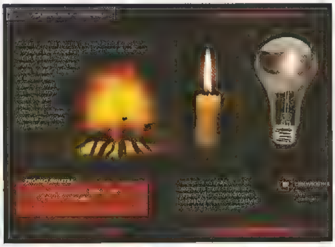
Application Path or URL

TESTOWALIŚMY

Klerownica	Producent	Dystrybutor	Cena	ŚGK
X-BOARD X-TECNOLOGIES	X-TECNOLOGIES	MANTA	49,90 zł	8/01
MULTIMEDIA BOARD X-TECNOLOGIES	X-TECNOLOGIES	MANTA	69,90 zł	7/01

Seria **eduROM** zyskała już dużą popularność. Ostatnią nagrodą jaką zdobyła to nagroda dla multimedialnych podręczników **eduROM** wręczona na Targach Książki Edukacyjnej Edukacja XXI, jakie miały miejsce w dniach 11-14 kwietnia 2002 roku w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie. **EduRomy** otrzymały nagrodę w kategorii „publikacje multimedialne"; wyróżnienie to przyznawane jest za „szczególnie wybitne walory edukacyjno-poznawcze i poziom edytorski". Do tej nagrody zgłoszonych było 135 pozycji, co dowodzi, iż produkty tej serii cieszą się uznaniem w kraju. Nic więc dziwnego, że powstają coraz to kolejne jej części, zawierające wiedzę z różnych przedmiotów przeznaczonych dla następnych klas szkoły podstawowej i gimnazjum. Do testów otrzymaliśmy fizykę i chemię dla pierwszej klasy gimnazjum.





eduROM Chemia i Fizyka dla 1 klasy gimnazjum

Multimedialne podręczniki: jakość za rozsądną cenę

Arkadiusz Matczyński

O projekcie i-Szkoła pisałem już w ŚGK 3/01 przy okazji pojawienia się pierwszych części serii – Biologii i Geografii dla gimnazjum. Dlatego też zainteresowanych całym projektem odsyłam do tegoż artykułu. Dzisiaj przedstawię, co oferują kolejne dwie części elektronicznych podręczników dla gimnazjalistów.

eduROM Chemia strefa G1

Interaktywny podręcznik elektroniczny, który obejmuje cały materiał z chemii obowiązujący w pierwszej klasie gimnazjum. Tradycyjnym wykładom towarzyszą multimedialne prezentacje licznych zjawisk chemicznych, rozwijające zdolność obserwacji.

Szybkiemu zapamiętywaniu prezentowanych wiadomości oraz ich systematyzacji służą charakterystyczne dla chemii programy narzędziowe:

Układ okresowy pierwiastków – dostarcza niezbędnej wiedzy o pierwiastkach, ich właściwościach, budowie i reaktywności.

Modele chemiczne – prezentuje trójwymiarowe modele cząsteczek, atomów, związków oraz reakcji chemicznych.

Wiadomości o substancjach – informuje o substancjach znanych z codziennego życia lub pracowni laboratoryjnej, podając ich zastosowanie oraz właściwości fizyczne i chemiczne.

Przeglądarka zdjęć i ilustracji – pozwala na dokładne obejrzenie zdjęć. Większość z nich można dowolnie powiększać. Istnieje także możliwość ich wydrukowania.

Zasłużeni dla chemii – przedstawia sylwetki słynnych chemików, zwracając uwagę na fakty z życia naukowców pomijane w encyklopedycznych opisach.

Mapy – zawiera mapy prezentujące występowanie złóż surowców mineralnych na terenie Polski i świata.

Słowniczek – zawiera kilkaset terminów z zakresu chemii niezbędnych do szybkich powtórek.

eduROM Fizyka strefa G1

Ten podręcznik obejmuje swoim zakresem cały materiał z fizyki obowiązujący w pierwszej klasie gimnazjum. Materiał przedstawiony jest w formie tradycyjnego wykładu i także wzbogacony o multimedia ne prezentacje przedstawiające doświadczenia fizyczne niemożliwe do wykonania w klasie. Filmy wideo pozwalają zrozumieć, że zjawiska fizyczne mają miejsce nie tylko w pracowni czy laboratorium, lecz w całym otaczającym nas świecie.

Wiedzę pomagają przyswoić narzędzia specyficzne dla tego przedmiotu. Są to:

Wzory – kilkadziesiąt wzorów fizycznych ułatwiających rozwiązywanie skomplikowanych zadań.

Tablice – tabelaryczne zestawienie niezbędnych wiadomości z fizyki, takich jak np. podstawowe jednostki układu SI czy tablica współczynników załamania światła.

Biogramy – ilustrowane biografie słynnych fizyków.

Utrwalanie wiadomości, obsługa i wygląd

Doskonałym sposobem na utrwalanie nowych wiadomości jest systematyczne rozwiązywanie ćwiczeń sprawdzających umieszczonych po każdej lekcji i po każdym rozdziale. Testy te sprawdzają stopień zrozumienia materiału oraz pozwalają szybko i skutecznie przygotować się do klasówek oraz egzaminów. Obydwa programy są kontynuacją serii, więc oczywistą sprawą jest, iż zastosowano ten sam interfejs, materiały są przygotowane na takim samym, wysokim poziomie graficznym a cena trochę niższa niż na początku. **eduROM Chemia strefa G1** i **eduROM Fizyka strefa G1** to kolejne dobre wirtualne podręczniki, które stanowić mogą świetne uzupełnienie wiadomości uzyskanych na lekcjach i dostarczać ciekawej wiedzy do referatów. ❐

PODRĘCZNIKI Z SERII eduROM

Szkoła podstawowa

Klasa IV, Klasa V, Klasa VI

Przedmioty:

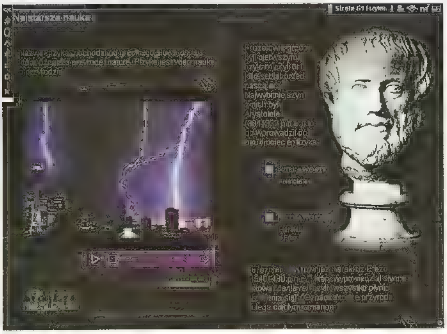
- Historia i społeczeństwo
- Matematyka
- Przyroda

Gimnazjum

Klasa I, Klasa II, Klasa III

Przedmioty:

- Historia
- Matematyka
- Geografia
- Biologia
- Fizyka
- Chemia



eduROM CHEMIA I FIZYKA DLA 1 KLASY GIMNAZJUM

wydawca	**Young Digital Poland**
adres	**ul. Meksykańska 5/16 Young Digital Poland ul. Słowackiego 175 80-298 Gdańsk http://www.ydp.com.pl**
cena	**75 zł**

INTENSE LANGUAGE OFFICE: ENGLISH COLLINS TALKING DICTIONARY

Słownik angielsko-angielski

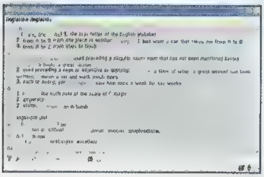
Arkadiusz Matczyński

Na początku roku firma **Manta** włączyła do swego planu wydawniczego znakomite programy edukacyjne, oparte na renomowanej licencji ***Collins: Intense Language Office***. Pierwszy z nich nosi nazwę **English Collins Talking Dictionary.** Jest to, słownik angielsko-angielski, wszechstronny, bogaty i łatwy w obsłudze. Słownik **Talking Dictionary** reklamowany jest jako produkt przeznaczony dla wszystkich, zarówno dla tych najbardziej początkujących, jak i średnio zaawansowanych. Jednak po przeprowadzonych testach wydaje się, iż osoba nie znająca zupełnie języka angielskiego może mieć spore problemy. Sprawdźmy jednak co prezentuje ów słownik.

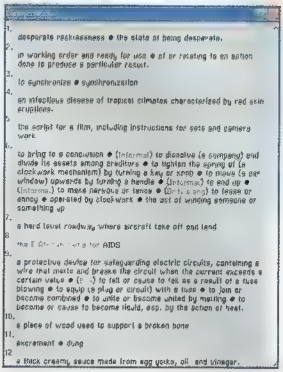
Słownik zawiera około 69 tysięcy słówek, co może imponować, jeśli porównać to ze słownikami kieszonkowymi, choć w odniesieniu do czterotomowego słownika jest to ilość mniejsza o ponad 40 tysięcy. Tym niemniej posiadanie takiej ilości wyrazeń w swoim słownictwie będzie nie lada wyzwaniem.

Program pozwala na zainstalowanie interfejsu polskiego i angielskiego. Zawarte w nim słówka zaznaczone są na niebiesko, natomiast na żółto oznaczone są części mowy, które dany wyraz reprezentuje. Jest także zawarta brytyjska wymowa, która pomaga w nauce danego słówka. Przy większości słówek znajdują się przykłady ich zastosowania w mowie potocznej.

Interfejs jest prosty w obsłudze. Większą część ekranu zajmuje słownictwo, podczas gdy przyciski służące do nawigacji znajdują się u dołu strony. Tam także znajduje się okienko służące do wyszukiwania danego słówka. Wpisując kolejne litery program automatycznie znajduje najbardziej przybliżoną nazwę. Istnieje też możliwość wyszukiwania całych zwrotów i tłumaczenia ich słowo po słowie. Bardzo ciekawą funkcją, niezwykle przydatną w nauce, jest tak zwany Memo Pad. Jest to swoisty zestaw zakładek, który umożliwia łatwe i szybkie dotarcie do odpowiedniego wyrazu w słowniku. Kolejna funkcja – Audio Pad służy do nagrywania własnej wymowy. Audio Pad posiada dwa tryby: Tryb Synchronicznego Odtwarzania i Tryb Dwukierunkowego Zapisu. Pierwszy z nich umożliwia jednoczesne odsłuchiwanie własnego nagrania i nagrania lektora. Drugi z nich z kolei pozwala na zapis wymowy w czasie trwania wymowy lektora.



Program ten ma jednak dwie wady, z których jedna jest czysto techniczna, a druga merytoryczna. Techniczna polega na braku możliwości wydrukowania tekstu bezpośrednio ze słownika. Twórcy widocznie wyszli z założenia, że słownik ma służyć wyłącznie do tłumaczenia i nikt nie będzie potrzebował dokonywać wydruków. Jeśli jednak ktoś chciałby to zrobić, to musi niestety posłużyć się starym dobrym sposobem systemu Windows – metodą Kopiuj i Wklej, czyli kombinacją CONTROL + C, CONTROL + V. Druga wada to brak możliwości wprowadzania wyrazów regularnych w niektórych czasach, jak np. przeszłym czy continuous. To jest właśnie dowód na to, iż program nie do końca przeznaczony jest dla początkujących użytkowników, nie obeznanych w gramatyce języka angielskiego. Dla użytkownika znającego angielski brak tej możliwości nie będzie stanowił żadnego problemu. W końcu to słownik angielsko-angielski.



1.
desperate recklessness ● the state of being desperate.
2.
in working order and ready for use ● of or relating to an action done to produce a particular result.
3.
to synchronize ● synchronization
4.
an infectious disease of tropical climates characterized by red skin eruptions.
5
the script for a film, including instructions for sets and camera work.
6.
to bring to a conclusion ● (Informal) to dissolve (a company) and divide its assets among creditors ● to tighten the spring of (a clockwork mechanism) by turning a key or knob ● to move (a car window) upwards by turning a handle ● (Informal) to end up ● (Informal) to make nervous or tense ● (Brit, slang) to tease or annoy ● operated by clockwork ● the act of winding someone or something up
7.
a hard level roadway where aircraft take off and land
8
the E Afr[illegible] for AIDS
9.
a protective device for safeguarding electric circuits, containing a wire that melts and breaks the circuit when the current exceeds a certain value ● ([illegible]) to fail or cause to fail as a result of a fuse blowing ● to equip (a plug or circuit) with a fuse ● to join or become combined ● to unite or become united by melting ● to become or cause to become liquid, esp. by the action of heat.
10.
a piece of wood used to support a broken bone
11.
excrement ● dung
12
a thick creamy sauce made from egg yolks, oil, and vinegar.

Słownik zawiera także elementy zabawowe. Jeśli chciałbyś się „rozerwać" to możesz skorzystać z trybu zabawy rozwiązując krzyżówki lub udać się na strzelnicę. Grać można w trybie nauki lub w trybie normalnym. Tryb nauki pozwala na zapoznanie się ze słówkami, które wystąpią za chwilę w zabawie. Krzyżówka polega na wpisywaniu słówek w odpowiednie miejsca, podczas gdy strzelanie polega na szybkim wpisaniu poprawnego hasła, tak byś zdążył strzelić w uciekający cel.

Podsumowując, **Intense Language Office: English Collins Talking Dictionary** to produkt godny zainteresowania. Słowników angielsko-angielskich nie ma zbyt dużo na rynku, więc niejako wypełnia on tę lukę. Jak już wspomniałem na początku uważam, iż jest przeznaczony dla średnio-zaawansowanych użytkowników. Nie oznacza to, iż początkujący nie powinien spróbować swych sił. ❐

ENGLISH
COLLINS

W SKRÓCIE

English Talking Dictionary to:

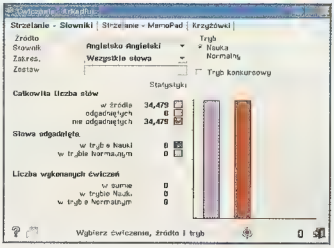
- **ponad 68 tysięcy słów i zwrotów**
- **nagrane przez profesjonalnych lektorów przykłady właściwej wymowy angielskich słów**
- **AudioPad, narzędzie doskonałe do ćwiczenia prawidłowego wysławiania się**
- **współpraca z innymi programami oraz kolejnymi częściami Intense Language Office w celu pełnego wykorzystania ich w domu i biurze**
- **rozbudowane lecz przejrzyste i proste w obsłudze opcje programów uczynią z nich podstawowe narzędzie pracy nawet dla komputerowych laików**

INTENSE LANGUAGE OFFICE: ENGLISH COLLINS TALKING DICTIONARY

wydawca
Intense Language Office
http://www.intense.co.uk/

polski dystrybutor: ***Manta***
ul. Rysy 33
02-828 Warszawa
http://www.manta.com.pl

cena ***49,90 zł***



Źródło
Słownik: Angielsko-Angielski
Zakres: Wszystkie słowa
Zestaw:

Tryb
● Nauka
○ Normalny
☐ Tryb konkursowy

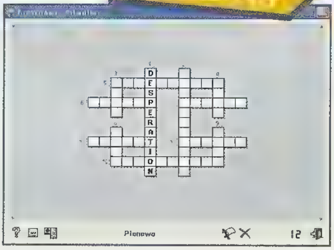
Statystyki

Całkowita liczba słów
w źródle 34,479
odgadniętych 0
nie odgadniętych 34,479

Słowa odgadnięte
w trybie Nauki 0
w trybie Normalnym 0

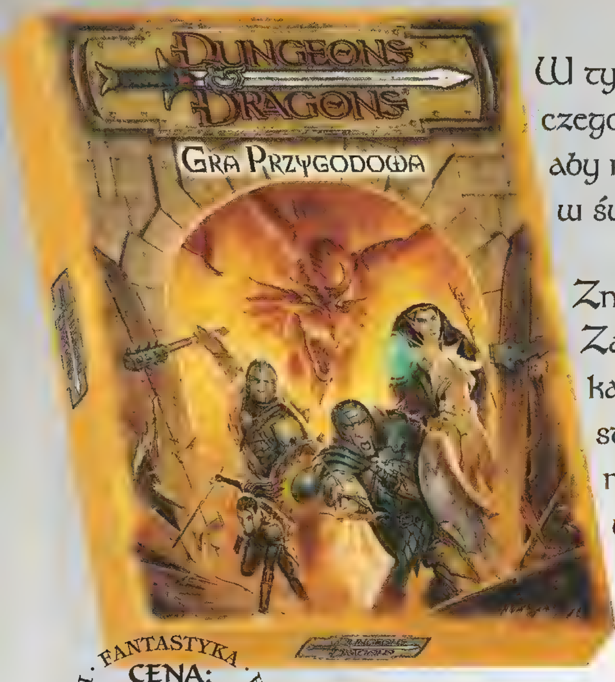
Liczba wykonanych ćwiczeń
w sumie 0
w trybie Nauki 0
w trybie Normalnym 0

Wybierz ćwiczenie, źródło i tryb 0



DUNGEONS & DRAGONS

Przygotujcie magię i miecz.
Przed Wami niezapomniana przygoda!



W tym pudełku jest wszystko,
czego potrzebujecie,
aby rozpocząć przygodę
w świecie Dungeons & Dragons.

Znajdziecie tu: Księgę
Zasad, Księgę Przygód,
karty cech postaci,
statystyki potworów,
mapę podziemi, kości
wielościenne oraz ponad
80 żetonów skarbów,
potworów i bohaterów.

FANTASTYKA · ROZRYWKA · PRZYGODA
CENA:
38,90 zł

Pytajcie w Salonach

EMPiK In medio RELAY

oraz w księgarniach i sklepach specjalistycznych

Sprzedaż wysyłkowa:
ISA Sp. z o.o.
(0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę:
www.isa.pl

Loga Dungeons and Dragons® i Wizards of the Coast
są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Pójdziesz na „Atak klonów"? – spytał Dżoj-sti Bald Mish-kha Conq'a.
– Obowiązkowo – odparł młodzieniec.
– Nie boisz się?
– Prawdziwy Jedi nie okazuje strachu w chwili zagrożenia.

– W ciągu ostatnich dwóch tygodni dwa razy musiałem przeinstalowywać „Windowsy" – zwierzył się Grao-tsy Łinkomande.
– Bolało? – spytał Kompucjusz Diuknuk.
– Nie bardzo. Za pierwszym razem to była po prostu przygoda. Czułem się jak za starych, dobrych czasów, kiedy odkrywałem własny komputer niczym nieznaną ziemię.
– A drugi raz?
– Może nie było już tak romantycznie, bo byłem bardzo zmęczony, ale zauważyłem, że trening czyni mistrza. Poza tym, po poprzednim doświadczeniu miałem już skompletowane wszystkie płyty. I wiesz co?
– No?
– W sumie tak mi się to spodobało, że z niecierpliwością czekam na kolejną okazję!

– Chciałbyś mieć świetlny miecz? – spytał Kompucjusz Diuknuk Grao-tsy Łinkomande'a.
Starzec uśmiechnął się.
– To moje marzenie odkąd zobaczyłem „Gwiezdne Wojny" – odrzekł.
– Ja też bym chciał – przyznał Kompucjusz.
– Zawsze jednak w moich wizjach pojawia się pewien problem.
– Mianowicie?
– Co bym z nim robił? Przecież nie mam z kim walczyć, kogo bronić, ani też nie mam potrzeby niszczenia żadnych przedmiotów
Diuknuk przyłożył palec do ust.
– To rzeczywiście problem – przyznał.
– No i co? Mieć miecz, by nim pomachać? I to w dodatku w zamkniętym gabinecie i przy zasłoniętych żaluzjach?
– Dlaczego?
– Wyobrażasz sobie, jaki zrobiłby się szum, gdyby ktoś się dowiedział, że masz takie urządzenie? Najpierw oszaleliby nasi uczniowie, potem zaczęliby węszyć dziennikarze, aż w końcu dorwaliby cię wojskowi naukowcy, zostałbyś objęty rządowym programem ochrony świadków i życie zamieniłoby się w koszmar.
Diunknuk się zatroskał.
– Więc, gdybym miał taki miecz... – mruknął
– ...musiałbyś go trzymać głęboko w skrzyni, a cieszyłbyś nim oczy raz na miesiąc, przez krótką chwilę, późną nocą.
– To wiesz co? – spytał Kompucjusz oglądając w słońcu bambusowy kosturek, którym się podpierał.
– To ja już wolę swoją laseczkę. Jest cały czas przy mnie, pomaga mi chodzić i... jest całkiem ładna.
Łinkomande cmoknął ze znawstwem oglądając drewno.
– Owszem – potwierdził – robota niczego sobie.

– Czy boty są tym samym, co roboty? – spytał pewnego razu Mish-kha Conq mistrza Kompucjusza Diuknuka.
– Tak, są tylko pozbawione materialnej formy – odpowiedział starzec i powrócił do odwirowywania soku z marchewek. W kuchennym robocie.

– Jaką rasą lubisz najbardziej grać w „Starcrafta"? – spytał Mish-kha Conq Dżoj-sti Balda.
– Terranami.
– Najfajniejsze jednostki?
– Nie. Najfajniejsze głosy.

– Czekasz na „Warcrafta 3"? – spytał Mish-kha Conq.
– Czekam – odparł Dżoj-sti Bald.
– Wiążesz z nim nadzieje?
– Wiążę.
– A jak się zawiedziesz?
– Wrócę do innego Crafta.
– Star?
– Star.

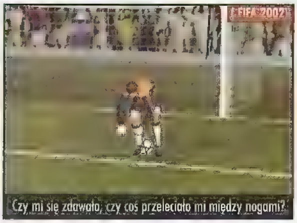
ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Jakub Małochleb, Bartek Chamera, Michał Duczmal, Tomasz Tuła, Aleksander Matusiewicz, Janek Pietkiewicz. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

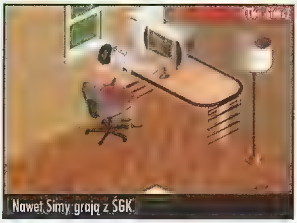
Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz stopka na końcu numeru) lub pocztą elektroniczną na konto

rednacz@sgk.com.pl

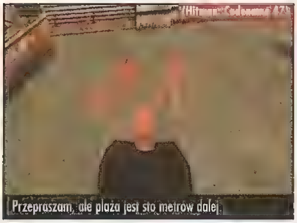
Miłej zabawy



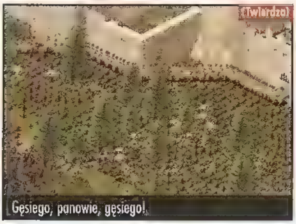
Czy mi się zdawało, czy coś przeleciało mi między nogami?



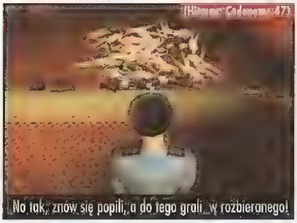
Nawet Simy grają z ŚGK



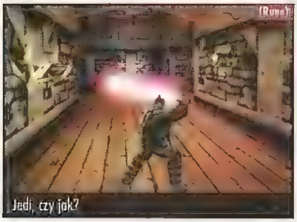
Przepraszam, ale plaża jest sto metrów dalej.



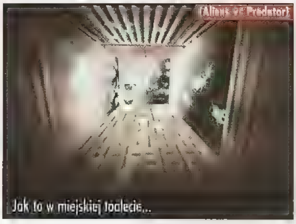
Gęsiego, panowie, gęsiego!



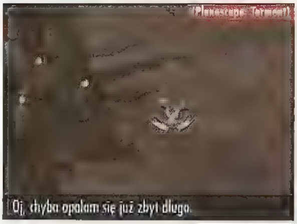
No tak, znów się popili, a do tego grali w rozbieranego!



Jedi, czy jak?



Jak to w miejskiej toalecie...



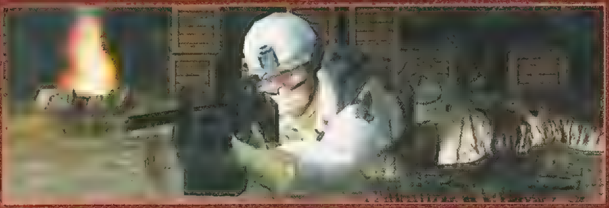
Oj, chyba opalam się już zbyt długo.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel: 071/339 78 02

GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2
96 poziomów ponad innymi.
Nintendo
GAMING 24:7

Super Mario World TM Super Mario Advance 2 TM © 1983-2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW



TOM CLANCY'S GHOST RECON: DESERT SIEGE

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. „TC SNN", „TC Rainbow Six", „TC Rouge Spear".
2. Red Storm Entertainment.
3. Rosja vs NATO (b)

Grę komputerową „Tom Clancy's Ghost Recon" wylosowali:

Jan Banasikowski (Warszawa)
Tomasz Bukowski (Dębica)
Norbert Bunij (Ciepłowody)
Adam Browarczy (Gdynia)
Jarek Ciesielski (Dęblin)
Grzegorz Greia (Sosnowiec)
Marcin Haręża (Gdańsk)
Oskar Kamiński (Tarnobrzeg)
Adrian Kania (Łódź)
Adam Kubicki (Ostrów Wlkp)
Dariusz Laskowski (Tczew)
Marcin Łukaszewski (Głogów)
Wiesław Miler (Rumia)
Grzegorz Nowak (Brzeg)
Adrian Pawlak (Katowice)
Paweł Płańczak (Nysa)
Łukasz Salach (Sterdyń)
Adam Suchocki (Białystok)
Marcin Traczyk (Świdnica)
Jacek Życzyński (Wodzisław Śl.)

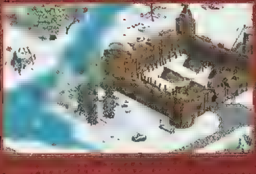
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Emilia Nighthaven.
2. Sześć.
3. New World Computing (b).

Grę komputerową „HoM&M4" i koszulkę T-shirt wylosowali:

Piotr Dąbrowski (Szubin)
Katarzyna Jankowska (Poznań)
Kamil Kubiak (Ińsko)
Wojtek Napierzyński (Pruszcz)
Maciej Ostrowski (Bydgoszcz)
Adam Radkowski (Gizałki)
Anna Rębowska (Łódź)
Marcin Wójcik (Drawsko Pom.)
Andrzej [illegible] (Warszawa)
Michał Ziółkowski (Opoczno)



Grę komputerową „HoM&M4" wylosowali:

Łukasz Grygiel (Jarocin)
Sebastian Kogut (Szczecin)
Dariusz Łasek (Bielsko-Biała)
Marcin Łukaszewski (Głogów)
Łukasz Olejarz (Częstochowa)
Paweł Poks (Mierzęcice)
Marcin Pikulski (Wrocław)
Tadeusz Piotrowski (Lublin)
Witold Sarnowski (Dęblin)
Czesława Sawoń (Białystok)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 6/02 (114) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

Z-CA SEKRETARZA REDAKCJI:
Michał Nowakowski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło, Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski,
Monika Zawiszewska,
Krzysztof Czerwiński

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk,
Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński,
Bartosz Lewandowski,
Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński,
Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek,
Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt,
Michał Śledziński, Robert Wiśniewski
Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Ławrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul. Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Reklamacje dotyczące prenumeraty opłaconej do 28.02.2002
prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 w godz. 8.00-15.00

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 04/2002
prosimy kierować do PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
tel. (022) 812 77 20/21; fax: (022) 812 77 23/24
e-mail: pmp@fulfilment.pl

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A.
Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora.
Dodatkowych informacji o warunkach prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:
RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

ZAPRENUMERUJ
ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)
Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ODBIORCY

nr rachunku odbiorcy
44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.
122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
....
....
....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 07/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i prze danych
osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgo
z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 13
PODPIS ....

stempel
dzienny

Opłata:

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy
PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.
ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. nr rachunku odbiorcy
44 10201013 122621558
W P* waluta P L N kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych
osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą
z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS ------------------------------

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ZLECENIODAWCY

nr rachunku odbiorcy
44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.
122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
....
....
....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 07/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych
osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą
z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS ....

stempel
dzienny

Opłata:

nazwa odbiorcy
PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.
ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. nr rachunku odbiorcy
44 10201013 122621558
W P* waluta P L N kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 07/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych
osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą
z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS ------------------------------

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla zleceniodawcy

KULTOWY NUMER

Nr 02/2002
Cena: 4,99 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT

KULT
Pismo dla fanów

4 KULTOWE PLAKATY
WERSJE KOLEKCJONERSKIE

WSZYSTKO O CYKLU
GWIEZDNE WOJNY

Sekrety
gwiezdnej sagi

Gwiezdne wojny
w grach, literaturze
komiksach i muzyce

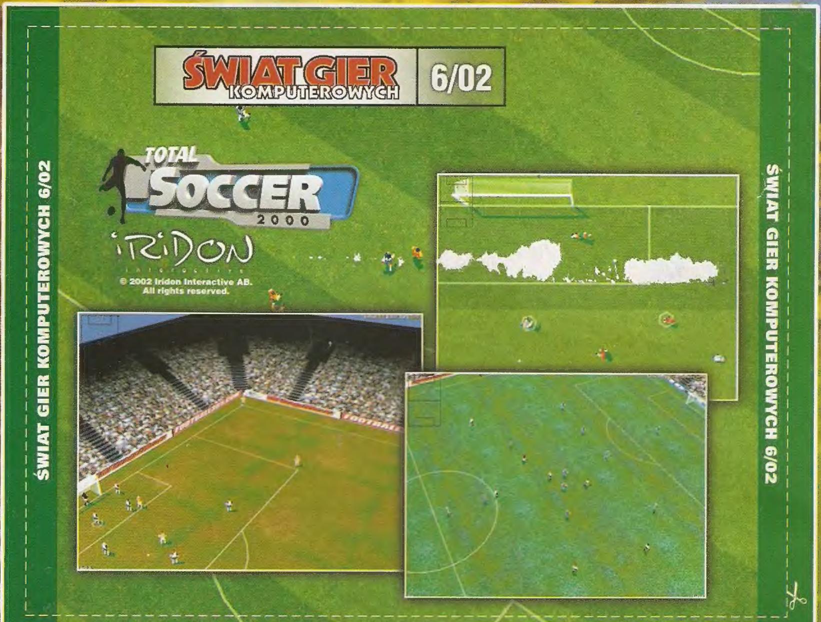
Jak powstawał film
Gwiezdne Wojny Część II — Atak Klonów

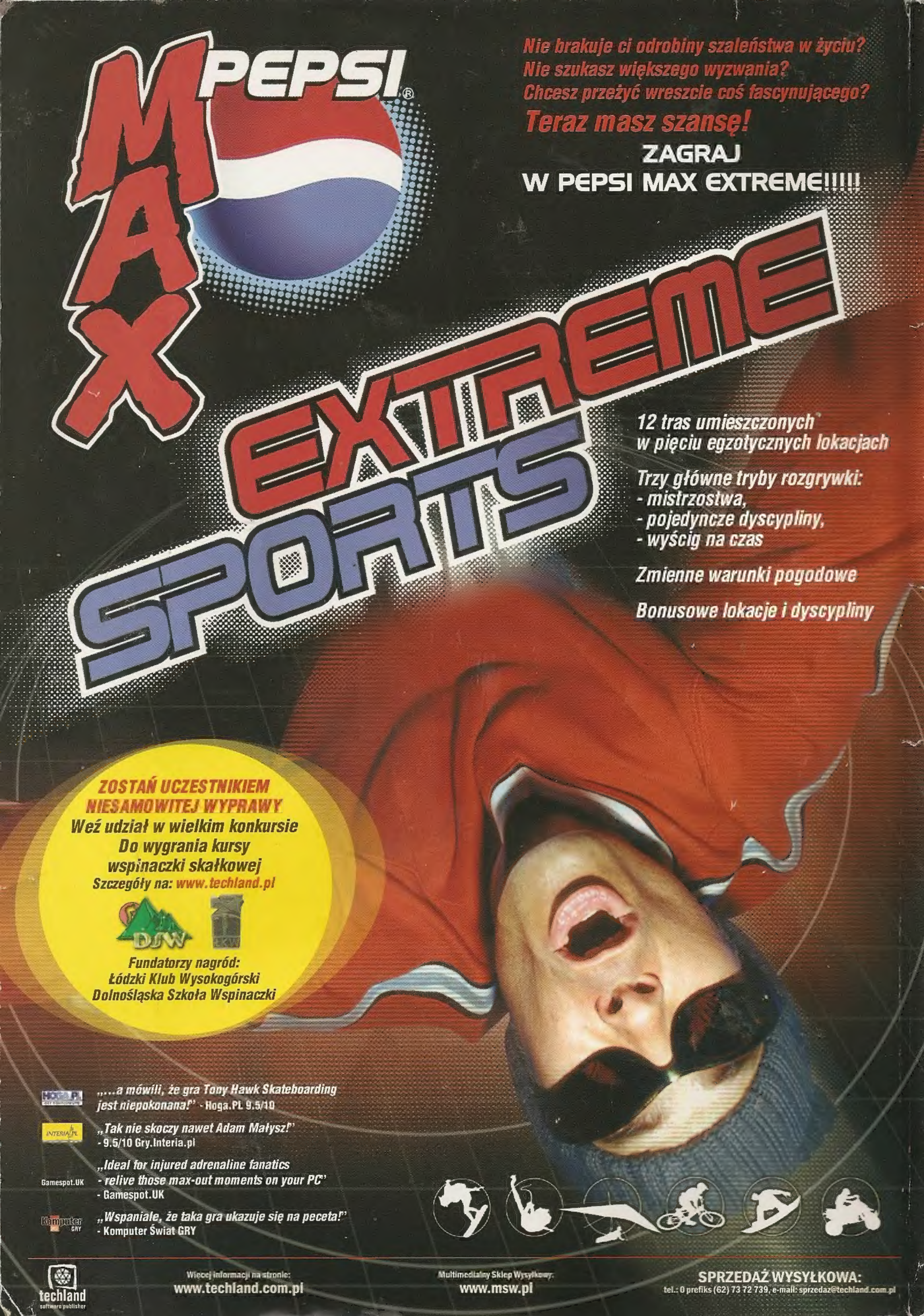
INDEX Nr 369284
ISSN 1642-9559

JUŻ W SPRZEDAŻY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
6/02
TOTAL SOCCER 2000
iRiDON interactive
© 2002 Iridon Interactive AB. All rights reserved.
PEŁNA WERSJA GRY

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD


ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
6/02
TOTAL SOCCER 2000
iRiDON interactive
© 2002 Iridon Interactive AB. All rights reserved.
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 6/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 6/02



MAX PEPSI®

Nie brakuje ci odrobiny szaleństwa w życiu?
Nie szukasz większego wyzwania?
Chcesz przeżyć wreszcie coś fascynującego?

Teraz masz szansę!

ZAGRAJ
W PEPSI MAX EXTREME!!!!!

EXTREME SPORTS

12 tras umieszczonych*
w pięciu egzotycznych lokacjach

Trzy główne tryby rozgrywki:
- mistrzostwa,
- pojedyncze dyscypliny,
- wyścig na czas

Zmienne warunki pogodowe

Bonusowe lokacje i dyscypliny

ZOSTAŃ UCZESTNIKIEM NIESAMOWITEJ WYPRAWY
Weź udział w wielkim konkursie
Do wygrania kursy
wspinaczki skałkowej
Szczegóły na: www.techland.pl

Fundatorzy nagród:
Łódzki Klub Wysokogórski
Dolnośląska Szkoła Wspinaczki

„...a mówili, że gra Tony Hawk Skateboarding jest niepokonana!" - Hoga.PL 9.5/10

„Tak nie skoczy nawet Adam Małysz!"
- 9.5/10 Gry.Interia.pl

„Ideal for injured adrenaline fanatics
- relive those max-out moments on your PC"
- Gamespot.UK

„Wspaniale, że taka gra ukazuje się na peceta!"
- Komputer Świat GRY

techland
software publisher

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl